

LOS SENTIDOS PEDAGOGICOS DE LOS PROYECTOS DE INTERVENCION
LA LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA REDIRECCIONAR EL
COMPORTAMIENTO EN LOS Y LAS ESTUDIANTES DEL GRADO
PREESCOLAR

EDELGY GUTIERREZ GUERRERO
LUZ ELENA MERCADO
DEYANIRA SILGADO

UNIVERSIDAD DEL TOLIMA
INSTITUTO DE EDUCACION A DISTANCIA – IDEAD
PROGRAMA LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL
CARTAGENA
2014

LOS SENTIDOS PEDAGOGICOS DE LOS PROYECTOS DE INTERVENCION
LA LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA REDIRECCIONAR EL
COMPORTAMIENTO EN LOS Y LAS ESTUDIANTES DEL GRADO
PREESCOLAR

EDELGY GUTIERREZ GUERRERO
LUZ ELENA MERCADO RUIZ
DEYANIRA SILGADO ANAYA

TRABAJO DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA OPTAR POR
EL TÍTULO DE LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL

UNIVERSIDAD DE CARTAGENA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL
CARTAGENA
2014

Nota de aceptación

Presidente del jurado

Jurado

Jurado

FECHA AGOSTO DE 2014

DEDICATORIA

Para nuestro Dios que facilitó
los medios para lograr la realización
de esta etapa y nos dió la fortaleza
espiritual y física.

AGRADECIMIENTOS

A los docentes de la de la Sede San José de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria San Onofre de Torobé, Municipio De San Onofre, Departamento de Sucre por su participación.

A los estudiantes y padres-madres de familia del grado preescolar por su contribución y entrega.

A nuestras familias por su comprensión y apoyo para que este sueño se hiciera realidad.

EDELGY GUTIERREZ GUERRERO
LUZ ELENA MERCADO RUIZ
DEYANIRA SILGADO ANAYA

CONTENIDO	PÁG.
INTRODUCCION	
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	
1.2 IDENTIFICACION DEL PROBLEMA	
1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	
2. OBJETIVOS	
2.1 OBJETIVO GENERAL	
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	
3. JUSTIFICACIÓN	
4. MARCO REFERENCIAL	
4.1 ANTECEDENTES	
4.2 MARCO CONTEXTUAL	
4.2.1 DEPARTAMENTO DE SUCRE	
4.2.2 MUNICIPIO DE SAN ONOFRE	
4.2.3 I. E. T. A. SAN ONOFRE DE TOROBÉ	
4.3 MARCO TEORICO	
4.3.1 FUNDAMENTACIÓN CONCEPTUAL	
4.3.1.1 EL JUEGO	
4.3.1.2 ANTECEDENTES DEL JUEGO	
4.3.1.3 FUNCIONES DEL JUEGO EN LA INFANCIA	
4.3.1.4 EL JUEGO Y LA EDUCACIÓN	
4.3.1.5 JUEGO Y DESARROLLO PSICOMOTOR	

4.3.1.6 JUEGO Y DESARROLLO SENSORIAL Y PERCEPTIVO	
4.3.1.7 JUEGO Y DESARROLLO INTELECTUAL	
4.3.1.8 EL PILAR DEL JUEGO	
4.3.1.9 EL JUEGO EXPRESIÓN TOTAL DEL NIÑO	
4.3.1.10 LA LÚDICA UN UNIVERSO DE POSIBILIDADES	
4.3.1.11 IMPORTANCIA DE LA LÚDICA DESDE LOS LINEAMIENTOS CURRICULARES	
4.4 MARCO LEGAL	
5. METODOLOGIA	
5.1 CATEGORÍA DE ANÁLISIS	
5.1.1 EL JUEGO	
5.1.2 ESPACIOS DE CONVIVENCIA	
5.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN	
5.3 POBLACIÓN Y MUESTRA	
5.3.1 POBLACIÓN	
5.3.2 MUESTRA	
5.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTACIÓN PARA LA RECOLECCIÓN Y EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS.	
5.5 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS RECOLECTADOS	
6. ACTIVIDADES INTEGRADORAS	
7. PROPUESTA PEDAGOGICA	
7.1 TITULO	
7.2 DESCRIPCION DE LA PROPUESTA	

7.3 OBJETIVOS	
7.3.1 OBJETIVO GENERAL	
7.3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS	
7.4 METODOLOGIA	
CONCLUSIONES	
RECOMENDACIONES	
CIBERGRAFIA	
ANEXOS	

GLOSARIO

ACTIVIDAD LUDICA: es cuando el niño realiza una acción y presupone otra, es decir una acción que tiene un carácter simbólico.

APTITUD: capacidad natural y/o adquirida para desarrollar determinadas tareas intelectuales y manuales.¹

APRENDIZAJE: Es muy compleja la definición del aprendizaje, hay diferentes puntos de vista, tantos como definiciones.

Es un proceso por el cual se adquiere una nueva conducta, se modifica una antigua conducta o se extingue alguna conducta, como resultado siempre de experiencias o prácticas.

Aprendizaje es la adaptación de los seres vivos a las variaciones ambientales para sobrevivir.

¹Diccionario de psicología 1998.

AULA: sala donde se enseña algún arte o facultad. Sala donde se celebran la clases en los centros docentes.

COMUNIDAD EDUCATIVA: comunidad conformada por los directivos, docentes alumnos, padres de una institución educativa.

COMPORTAMIENTO: El comportamiento se define como el conjunto de respuestas motoras frente a estímulos tanto internos como externos. La función del comportamiento en primera instancia, es la supervivencia del individuo que conlleva a la supervivencia de la especie. Dentro del comportamiento, está la conducta observable de los animales. El comportamiento de las especies es estudiado por la etología que forma parte tanto de la biología como de la psicología experimental. En psicología el término sólo se aplica respecto de animales con un sistema cognitivo suficientemente complejo. En ciencias sociales el comportamiento incluye además de aspectos psicológicos, aspectos genéticos, culturales, sociológicos y económicos.

En el habla común, no en el discurso científico, el término "comportamiento" tiene una connotación definitoria. A una persona, incluso a un grupo social, como suma de personas, se les define y clasifica por sus comportamientos, quizás más que por sus ideas, y esto ya sirve para fijar las expectativas al respecto.

CONDUCTA: Cualquier actividad humana o animal que pueda observarse y medirse objetivamente.

CONDUCTA DISRUPTIVA: es aquella conducta inapropiada, que impide el proceso de enseñanza aprendizaje, y que con el tiempo se convierte en problema académico, es a la vez problema de disciplina, aumenta el fracaso escolar, crea un clima tenso y separa emocionalmente al profesorado y al educando.

CONOCIMIENTO: La intuición subjetivamente considerada como verdadera, de lo esencial de un algo existente o de un contenido; también el resultado de este proceso cognición.

CREAR: se refiere a algo existente, producirlo de la nada o realizarlo a partir de las propias capacidades. También podemos decir que, es establecer, hacer aparecer, instituir o introducir algo por primera vez.

DESARROLLO: Secuencia de cambio continuo en un sistema que se extiende desde su origen hasta su madurez y extinción.

DISCIPLINA: Comportamiento acorde con las circunstancias y en momentos indicados. También proceso de maduración del estudiante según la ética adquirida en su formación.

EDUCACION: es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes, este proceso es continuo y dinámico.

ESTRATEGIA: conjunto de acciones que permiten alcanzar objetivos a largo plazo concentrando las fortalezas de la organización contra sus propias debilidades y contra las amenazas que le presente el entorno convirtiéndola en oportunidades.

FAMILIA: grupo social básico creado por vínculos de parentesco o matrimonio presente en todas las sociedades. Idealmente, la familia proporciona a sus miembros protección, compañía, seguridad y socialización.

INFANCIA: periodo comprendido entre el momento del nacimiento y los 12 años, aproximadamente. Esta primera etapa de la vida es fundamental en el desarrollo

INNOVAR: consiste en aportar algo nuevo y aún desconocido en un determinado contexto. Más concretamente, y según el Diccionario de la Real Academia Española, innovar radica en introducir modificaciones adecuadas a la moda entendiendo por moda el uso, modo y costumbre en boga.

INVESTIGACION: intento sistemático de proveer respuestas a las preguntas.

INVESTIGACIÓN CUALITATIVA: la investigación cualitativa es aquella donde se estudia la calidad de las actividades, relaciones, asuntos, medios, materiales o instrumentos en una determinada situación o problema. La misma procura por lograr una descripción holística, esto es, que intenta analizar exhaustivamente, con sumo detalle, un asunto o actividad en particular.

IMITACION: Acción que se repite más o menos exactamente los actos de otro individuo al que se toma por modelo. Es un proceso del aprendizaje y un factor esencial de par la integración social.

JUEGO: Actividad estructurada que consiste ya sea en el simple ejercicio de las funciones sensorio motrices, intelectuales y sociales.

LUDICA: es algo inherente, a la existencia humana, que existe desde las fases embrionarias y nos acompaña hasta la muerte a través de la lúdica podemos afectar e interactuar con el otro, en un universo atravesado por el juego; que producen afectaciones que invaden toda la corporalidad humana, en una danza de emociones que nos permite introducirnos a las esferas más elevadas del desarrollo de la inteligencia humana. Es la estrategia más eficaz para lograr cambios positivos en el quehacer pedagógico porque produce placer, gozo, alegría, despierta la creatividad y estimula el aprendizaje. Igualmente incide en el ser humano porque favorece la comunicación y establecer relaciones interpersonales que deben fundamentarse en la responsabilidad del cumplimiento de derecho y deberes.

LÚDICO-PEDAGÓGICO: se lo toma como un instrumento eficaz para el desarrollo humano, a lo largo de la vida, a su contribución en el desarrollo físico e intelectual durante la infancia y la adolescencia, y en la juventud y la adultez ayuda a reafirmar aspectos como la personalidad y la posibilidad de enfrentar retos y resolver problemas cotidianos.

El acercamiento al estudiante mediante las actividades lúdicas, permite la interacción y el crecimiento personal y colectivo, logrando conocer intereses, necesidades, potencialidades y dificultades.

MOTIVACION: acción y efecto de motivar. Conjunto de factores que intervienen como causa de la conducta o móvil de la acción como los impulsos o necesidades.

OBSERVACION: conjunto de procedimientos y recursos de que se vale la ciencia para conseguir su fin, es decir, es una actividad realizada con el fin de detectar y asimilar el conocimiento de un fenómeno, o el registro de los datos utilizando instrumentos. El término también puede referirse a cualquier dato recogido durante esta actividad.

PEDAGOGÍA: teoría de la enseñanza que se impuso a partir del siglo XIX como ciencia de la educación o didáctica experimental, y que actualmente estudia las condiciones de recepción de los conocimientos.

PEI: proyecto educativo institucional

PROCESO DE ENSEÑANZA –APRENDIZAJE: proceso mediante el cual se potencializa la relación profesor-estudiante, estudiante-estudiante en búsqueda de la construcción del conocimiento de tal manera que permita el desarrollo humano integral del educando y esta forma sea el agente y actor principal de autorrealización.

RELACION PERSONAL: es una interacción recíproca entre dos o más personas, es decir, se trata de relaciones sociales que, como tales, se encuentran reguladas por las leyes e instituciones de la interacción social.

RONDA: las rondas infantiles son canciones que acompañan juegos colectivos de niños. Estos se toman de las manos, y formando círculos, cantan, bailan y saltan. Las rondas infantiles, tienen la particularidad, de ser cantadas formando un círculo, de allí su nombre propio “ronda” .Tiene como beneficio, fomentar en el niño la unión con sus pares, ya que para participar en ella, deben todos, a través de las manos, formar “la ronda”. Las rondas infantiles son juegos colectivos de los niños que se transmiten por tradición. Se cantan con rimas y haciendo rondas con movimiento.

RONDA LUDICA: son movimientos y actitudes corporales basados en el ritmo llevado por las voces, palmoteos o golpes dados por otras partes del cuerpo; o elementos externos de forma sincronizada que conllevan a la conformación de figuras como ruedas, círculos, filas, entre otros.

RONDA JUEGO: algunas rondas requieren ciertas actitudes corporales, destreza o combinación de movimientos que no se asocian ni con el canto ni el ritmo, pero que llevan a cumplir su argumento. Estos juegos de ronda son en muchos casos el resultado de la combinación de algunos juegos y rondas.

SOCIEDAD: es el conjunto de personas que interaccionan entre sí y comparten ciertos rasgos culturales esenciales, cooperando para alcanzar metas comunes.

VALORES: son principios que nos permiten orientar nuestro comportamiento en función de realizarnos como personas.

VIVENCIA: Hechos acaecidos en la vida que se incorporan de forma consciente o no en la personalidad del sujeto.

RESUMEN

En este proyecto de grado se relaciona el juego y el comportamiento para desarrollar como una convivencia organizada y tranquila en el aula de clase, resolviendo con esto la pregunta problema ¿Cómo a través del juego, se puede re direccionar el comportamiento de los y las estudiantes del grado preescolar?

La ejecución de este proyecto pedagógico, se hace en las instalaciones de la sede San José de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria San Onofre de Torobé, Municipio de San Onofre, Departamento de Sucre, para generar un clima de aula positivo para los niños y las niñas del grado preescolar, logrando en estos sentir agrado por el estudio lo que implica un buen desempeño académico, todo esto a través de una estrategia lúdica educativa, donde los y las estudiantes tienen un espacio para crear un desarrollo psicomotriz, psicológico y académico adecuado, que les permitan adquirir habilidades que favorezcan el desarrollo integral de los educandos. El propósito de la investigación es vivenciar mediante la estrategia lúdico pedagógica como es el juego, el mejoramiento de las actuaciones comportamentales y aptitudinales en los y las estudiantes del grado preescolar.

Este proyecto se basa principalmente en los conceptos de juego y lúdica, apoyados en las teorías de Lev Semiónovich Vigotsky, Jean Piaget, Johan Huizinga, Martha Glanzer, entre otros.

ABSTRACT

In this project play grade and behavior as it relates to develop an organized and quiet in the classroom coexistence, solving problem with this question How through the game, you can redirect the behavior of the students of preschool level?

The implementation of this educational project is done on the premises of the headquarters of the San José Technical Educational Institution of Agricultural San Onofre Torobé, Municipality of San Onofre, Sucre Department, to generate a positive classroom climate for children and kids preschool level, making these feel welcome by the study which involves a good academic performance all through a playful educational strategy where the students have a space to create an adequate psychomotor, psychological and academic development, enable them to acquire skills that promote the overall development of students. The purpose of the research is to experience through educational as it is entertaining strategy game, improving the behavioral and attitudinal actions in preschool and grade students.

This project is mainly based on the concepts of play and playful, drawing on the theories of Lev Semyonovich Vygotsky, Jean Piaget, Johan Huizinga, Martha Glanzer, among others.

INTRODUCCIÓN

La convivencia organizada y tranquila en el aula es condición indispensable para un normal desenvolvimiento de la vida escolar. Ello presupone una responsabilidad que no solamente asumen los maestros sino también los y las estudiantes, que han de poner cuidado y atención en lo que se hace o decide, dentro de normas que son generales y aplicables a todos.

Por supuesto esto implica dos cosas importantes: Una que las normas sean apropiadas a las particularidades de la comprensión y comportamiento de los niños y las niñas, y dos que sean de estricto cumplimiento, por lo que se está obligado a responder de ciertos actos y acciones cuando tales normas se transgreden.

Dadas las posibilidades de la edad, a los niños y niñas pequeños hay que motivarles a que pongan cuidado y atención en lo que hacen, enseñarles los pasos de las normas que han de cumplir, y elogiarles cuando lo hacen, o en su defecto, llamarles la atención sobre su incumplimiento cuando amerite. Esto se ha de trabajar durante cualquiera de las actividades que se realizan en el aula, y no convertirlo en un decálogo de acciones a cumplir ajeno a las actividades de su vida cotidiana.

Por lo que es indispensable que los niños y niñas asuman el cumplimiento de las normas como un “compromiso” propio, y no como algo que se les impone como símbolo de autoridad. Las normas deben ser interiorizadas por decisión propia, y no impuestas desde afuera, si bien es esperable que dadas las características de la edad infantil los incumplimientos puedan ser relativamente frecuentes por diversas razones. En la medida en que se consolidan, se van convirtiendo en patrones de comportamiento y van paulatinamente volviéndose rasgos de la personalidad.

En este proyecto de grado se relaciona el juego y el comportamiento para desarrollar una convivencia organizada y tranquila en el aula de clase. Esto considerando el juego como un fenómeno inherente al niño, pues, el juego es uno de sus primeros lenguajes y una de sus primeras actividades, a través del cual conoce el mundo que lo rodea incluyendo las personas, los objetos, el funcionamiento de los mismos y la forma de manejarse con las personas cercanas; por lo que es esencial mantenerlo vivo en el ámbito de la educación formal. Teniendo en cuenta que la escuela no es el mismo espacio que el hogar o un lugar de juego abierto como puede ser el barrio donde vive o un parque en el que los niños y las niñas se encuentran a jugar en sus horas libres, pues el aprendizaje escolar, con situaciones lúdicas es mucho más enriquecedor porque son utilizados con un fin específico.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

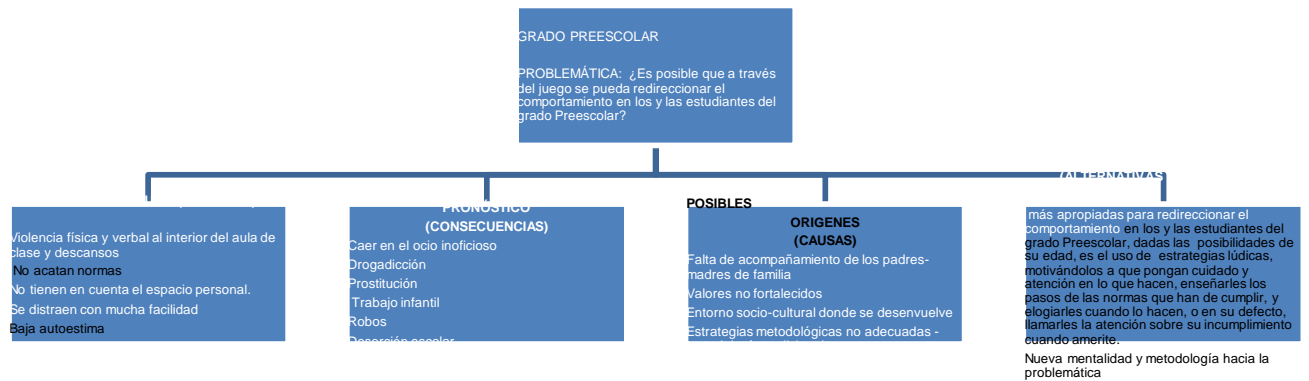
En la Institución Educativa Técnica Agropecuaria San Onofre de Torobé, Municipio de San Onofre, Departamento de Sucre, sede San José, se ha venido observando por parte del grupo investigador una problemática relacionada con el comportamiento negativo y la indisciplina entre algunos niños y niñas, presentándose discusiones al interior de las aulas de clase y en los descansos, violencia física y verbal, se dan puños, se gritan malas palabras, algunas veces se distraen con mucha facilidad, son impulsivos, hacen caso omiso de todas las normas de clase, intimidan, hablan en repetidas ocasiones, regular absentismo escolar de la escuela, echan la culpa a otro de lo que hacen, baja autoestima, no tiene en cuenta el espacio personal, roban útiles escolares, son intolerantes; lo que termina por alterar el normal funcionamiento y desarrollo del proceso educativo en la sede San José.

Conductas irregulares como las descritas arriba, se presentan cuando no se cuenta con unos valores fortalecidos, lo que hace difícil la convivencia reflejándose en maltrato intrafamiliar, agresiones físicas entre los niños, niñas y jóvenes, vocabularios no acorde con la edad, indisciplina dentro y fuera de la escuela y lo más grave la deserción escolar por el bajo rendimiento académico, lo cual puede

causar que al estar en esta condición de desocupación es posible que los niños, niñas y jóvenes caigan en el ocio inoficioso que puede traer consigo la drogadicción, el alcoholismo, la prostitución, trabajo infantil, embarazos no deseados y el robo que entre otros son los flagelos que se presentan a diario en la comunidad donde se desenvuelven los y las estudiantes del grado preescolar, de la sede San José de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria San Onofre de Torobé, Municipio de San Onofre, Departamento de Sucre, trayendo consigo importantes efectos sobre la cultura de las sociedades y las transformaciones de los valores y costumbres.

Así como la sede San José de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria San Onofre de Torobé, del Municipio de San Onofre, Departamento de Sucre, está viviendo una época en que las relaciones personales han ido deteriorándose y a la vez generando la indisciplina y el mal comportamiento en los y las estudiantes dentro y fuera del aula de clase, también sucede de una u otra forma en las demás Instituciones Educativas del país, por lo que se hace necesario reorientar la práctica docente con una nueva mentalidad y metodología hacia la problemática teniendo en cuenta las posibilidades de su edad, para aplicar el uso de estrategias lúdicas, motivando a los y las estudiantes a que pongan cuidado y atención en lo que hacen, enseñarles los pasos de las normas que han de cumplir, y elogiarles cuando lo hacen, y/o en su defecto, llamarles la atención sobre su incumplimiento cuando amerite.

1.2 IDENTIFICACION DEL PROBLEMA



1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo a través del juego, se puede re direccionar el comportamiento de los y las estudiantes del grado preescolar?

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL

Implementar el juego como estrategia lúdico pedagógica para redireccionar el comportamiento de los y las estudiantes del grado preescolar en la San José de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria San Onofre de Torobé, del Municipio de San Onofre, Departamento de Sucre, dadas las conductas disruptivas presentadas dentro y fuera del aula de clase.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Detectar por parte del equipo investigador, los comportamientos inadecuados dentro del aula de clase y las causas de este, en los y las estudiantes del grado preescolar.
- Desarrollar un conjunto de estrategias lúdicas que logren redireccionar el comportamiento de los y las estudiantes objeto de estudio.
- Ofrecer oportunidades a los y las estudiantes del grado preescolar para desarrollar destrezas de comportamientos apropiados en ellos, dando a conocer las normas y haciéndolos intervenir en el establecimiento de ellas,

para que las consideren como objetivos a alcanzar y no como objetivos impuestos y a la vez mostrar las medidas correctoras a utilizar como consecuencia de su conducta inadecuada.

- Contrastar el resultado de la estrategia implementada con el resultado de la observación directa inicial para verificar los cambios comportamentales y académicos de los y las estudiantes del grado preescolar.

3. JUSTIFICACIÓN

El ser humano es social por naturaleza, por lo tanto necesita de los demás para la convivencia, pero esta depende de ciertas reglas o valores que se empiezan a cultivar desde el hogar y se fortalecen en la escuela catalogada como escenario privilegiado para el desafío de convivir, trabajar en equipo e identificar las particularidades y diferencias en una permanente interacción con otros seres humanos.

El desarrollo de este proyecto pedagógico, es importante porque a través de su implementación se pretende re direccionar el comportamiento de los niños y niñas del grado preescolar, de la sede San José de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria San Onofre de Torobé, Municipio de San Onofre, Departamento de Sucre, para generar un clima de aula positivo para los niños y las niñas del grado preescolar, logrando en estos sentir agrado por el estudio lo que implica un buen desempeño académico, todo esto a través de una estrategia lúdica educativa, donde los y las estudiantes tienen un espacio para crear un desarrollo psicomotriz, psicológico y académico adecuado, que les permitan adquirir habilidades que favorezcan el desarrollo integral de los educandos.

El propósito de la investigación es vivenciar mediante la estrategia lúdico pedagógica como lo es juego, el mejoramiento de las actuaciones comportamentales y aptitudinales en los y las estudiantes del grado preescolar de

la Sede San José de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria San Onofre de Torobé, Municipio de San Onofre, Departamento de Sucre.

Este proyecto ayudará a reforzar los rasgos y características personales que posibilitan un buen disfrute de las relaciones interpersonales, viéndose beneficiada la comunidad estudiantil, el sector y la comunidad en general. La mejora en el comportamiento crea un desarrollo de la personalidad definida, autoestima alta, y buena sociabilidad dentro de cualquier contexto. En el campo educativo, se refleja en el mejoramiento de la disciplina, aumento en el rendimiento académico, mayor alcance de las temáticas y competencias pertinentes.

Para la realización de este proyecto se cuenta con la participación de los docentes, padres de familia y estudiantes actores principales del proceso educativo y la formación en valores, la cual empieza en el seno familiar y se fortalece en la escuela a través de la labor docente.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

En el simposio sobre educación temprana organizado por la Universidad de Chile recientemente, Kathy Hirsh-Pasek, profesora del departamento de psicología de la Universidad de Temple, insistió en la importancia de la educación temprana para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas, y en particular, del juego como herramienta educativa. Apoyándose en evidencia científica, la especialista señaló que las diversas estrategias que combinan el juego y el esfuerzo estructurados son aceleradoras efectivas para el aprendizaje de los niños en el colegio y su desarrollo a largo plazo.

En el 2004 en Bogotá Cecilia Muñoz realizó un estudio relacionado con la temática llamado “GAMINES HACIA LA RESOCIALIZACIÓN”. Con el objetivo de prepararlos física y emocionalmente para reintegrarlos a sus hogares, comunidad y sociedad en general, obteniendo resultados aceptables. (Trabajo independiente)

De igual manera la Policía Nacional de Colombia en su proyecto “VIOLENCIA INTRAFAMILIAR” realizó un estudio tomando como variable la violencia intrafamiliar. Con el objetivo de apuntar a un cambio positivo en las actitudes y

comportamientos familiares. Trabajo realizado en las comunidades vulnerables del país, especialmente en el Departamento de Sucre y en la Subregión de los Montes de María. Esta investigación consiguió resultados positivos entre las familias más vulnerables del departamento y la subregión.

Igualmente se encontró recientemente un proyecto realizado en el año 2010, por la Diócesis de Sincelejo -Diakonia para la paz- y el Bienestar Familiar ejecutado con niños, niñas, adolescentes y jóvenes del municipio de San Onofre titulado “CONVIVENCIA Y RECONCILIACIÓN EN EL MUNICIPIO DE SAN ONOFRE - SUCRE”; donde se incentivó a la comunidad para fortalecer los valores en la familia, disminuir la violencia social e intrafamiliar, lograr la inclusión social, promover el desarrollo cultural, social, académico y económico, por lo que tuvo como resultado la creación de iniciativas sociales comunitarias de tipo lúdica, recreativa y pedagógica que le permita la libre expresión artística, deportiva, pedagógica y eco-ambiental a fin de utilizar el tiempo libre y de ocio de forma productiva como compromiso de reos en pro del desarrollo integral del ser humano y se dignifique la vida en el ejercicio y el respeto de sus derechos fundamentales especialmente el de la vida digna.

4.2 MARCO CONTEXTUAL

La Institución Educativa Técnica Agropecuaria San Onofre de Torobé (ver anexo 1) de naturaleza oficial, ofrece los niveles de preescolar, básica primaria, secundaria y media técnica con especialidad agropecuaria, orientada hacia la formación de personas desde las dimensiones intelectual, ética, espiritual, social y afectiva, preparadas para la generación de su propia empresa, articulada al desarrollo de competencias laborales asociadas al sector productivo, capacitadas para ingresar a la educación superior, garantizando el ejercicio de la autonomía, el respeto a los derechos humanos a fin de mejorar las condiciones de vida de la comunidad educativa, se encuentra situada en el Municipio de San Onofre (ver anexo 2), entidad territorial localizado al Norte del Departamento de Sucre (ver anexo 3), a 1 hora de Sincelejo capital de este departamento, 1 hora y 50 minutos

de Cartagena y a 1 hora desde Tolú, lo cual lo sitúa en lugar privilegiado para el fácil desplazamiento. En este municipio se distinguen dos épocas bien definidas una de verano y la otra de invierno. La época de lluvia va de Abril a Junio se distingue por tener días muy soleados. La temperatura promedio del municipio de San Onofre es de 29°C, con temperaturas superiores en la época de verano. La actividad económica básica de los habitantes de San Onofre está constituida por la agricultura, la ganadería y la pesca. Este municipio posee 75 Km de costa en el Mar Caribe con hermosas playas como: Berrugas: Su belleza escénica y sus áreas de conservación de mangle lo hacen propio para el eco-turismo, Rincón del Mar: Paraíso de arenas blanquísimas y aguas cristalinas, a 25 minutos desde San Onofre por carretera o a 1 hora 10 minutos desde Tolú. Sabanetica: sus amplísimas playas ofrecen sitios propios para la práctica de deportes de playa. La talla en madera se constituye en su artesanía más representativa, el servicio de alojamiento se presta en las casas nativas de pescadores, Chichiman, Alto de Julio y Boca Cerrada.

El Instituto Técnico Agropecuario "San Onofre de Torobé", nace por iniciativa de la Religiosa Franciscana *MARÍA DE LOS ANGELES MURCIA*, quien se desempeñaba como Directora del Colegio Santa Clara, ella concibe una Institución que se ajuste a las necesidades y características propias de la región en cuanto a la vocación Agrícola Pecuaria de los habitantes del Municipio de San Onofre. A través de las gestiones adelantadas por ella en la Administración Municipal, logra

la creación del Instituto Técnico Agropecuario por el Honorable Concejo Municipal, mediante el Acuerdo N° 05 de Noviembre 20 de 1992 siendo Alcalde el Dr. Lubián Pérez Villada, iniciando vida institucional el día 18 de Marzo de 1994, en un aula adecuada en el Hogar de los Abuelos "San José" con una población escolar de 41 estudiantes de Sexto Grado de Educación Básica Secundaria bajo la dirección de la Licenciada Mafalda Rivera de Paredes y como docentes fundadores Luis Enrique Castro Camacho, Licenciado en Biología y Química; Mauricio González Luna, Tecnólogo en Producción Agropecuaria; Hilda Cumplido docente, y la religiosa Franciscana Roció Gregory quien colaboraba como voluntaria orientando los estudiantes en su formación moral y religiosa.

En este año 1994, se inicio la producción agrícola en un terreno cedido por la Hna María de los Ángeles en la parte Sur del Hogar de los Abuelitos, cultivando hortalizas tales como ají, tomate, rábano, habichuelas, lechuga, pepino.

Para este año se adopta y con motivo de la invitación al encuentro agropecuario, el Escudo de la Institución. También cabe destacar la participación de los estudiantes en el encuentro agropecuario de Las Llanadas corregimiento de Corozal en donde ocuparon las mejores posiciones en las destrezas: ordeño, enlaces, descorné, topización y otras más.

En el año 1995 por ampliación de cobertura, (un grupo de grado séptimo y dos grupos de sextos), se traslada la Institución a las instalaciones del Colegio Santa Clara, laborando en jornada vespertina, de igual manera se incrementa la planta del personal docente y se elaboró con la intervención y activa participación de los estamentos de la Comunidad Educativa el PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL.

El Instituto Técnico Agropecuario "San Onofre de Torobé" en su corta vida institucional ha entregado a la Comunidad San Onofrina siete promociones de Bachilleres Técnicos con Especialidad Agropecuaria, que han permitido avanzar significativamente hacia la conquista de metas y objetivos institucionales en aras de ofrecer una Educación que responda al momento histórico

Esta Institución Educativa, hoy día cuenta con cuatro (4) sedes dentro de la cuales se encuentra la sede San José, ubicada en una zona periférica del municipio San Onofre, más exactamente en el barrio San José. En la actualidad, esta sede cuenta con catorce (14) docentes, un (1) coordinador y (cuatrocientos sesenta y ocho) 468 estudiantes distribuidos en los grados de preescolar, primero, segundo, tercero, cuarto y quinto de la básica primaria en dos jornadas matinal y vespertina, tiene ocho (8) aulas de las cuales dos (5) están en buen estado y las tres (3)

restantes se encuentran en estado de reparación, una (1) sala de informática y una (1) batería sanitaria.

La mayoría de los padres de familia son vulnerables y desplazados, en un gran porcentaje en los hogares de esta sede educativa, las madres de familia son quienes asumen el rol de jefe de hogar para llevar el sustento a casa, estas realizan trabajos domésticos y actividades varias, obteniendo ingresos mensuales por debajo del sueldo mínimo legal vigente a la fecha. En esta zona del municipio de San Onofre, es común denominador encontrar a las personas sin empleo la mayor parte del año, por lo que practican el ocio inoficioso con actividades como la drogadicción, el alcoholismo, la prostitución, el pandillismo y la violencia intrafamiliar.

4.3 MARCO TEÓRICO

4.3.1 FUNDAMENTACIÓN CONCEPTUAL

4.3.1.1 EL JUEGO: Pretender una definición del juego equivale a enmarcarlo en un esquema conceptual que hace imposible recoger toda su riqueza y variedad. Por lo que se recolectarán varios conceptos para conservar tan invaluable valor.

Por un lado tenemos que el juego es una actividad placentera con finalidad intrínseca al mismo. No hay juego sino hay actividad, aunque ésta no tiene porque ser física siempre. Lo habitual es que haya actividad física y mental, con predominio de una u otra según el tipo de juego. Esa actividad es placentera. A ella se entrega el niño, movido desde hondas raíces biológicas y en ella encuentra

una gama variada de gozos: el de la pura acción, el de realización de objetivos prefijados, afirmación de sí mismo, relación o triunfo sobre los demás, entre otros.

El juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupala, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos – los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa. Conocimientos que aunque inherentes a una o varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional – individual y social- sanos de los participantes con la única finalidad de propiciarles un desarrollo integral significativo y al docente, hacerle la tarea frente a su compromiso más amena, eficiente y eficaz, donde su ingenio se extralimita conscientemente.

El juego como estrategia de aprendizaje ayuda al estudiante a resolver sus conflictos internos y a enfrentar las situaciones posteriores con decisión y sabiduría, toda vez que el facilitador ha transitado junto con él ese camino tan difícil como es el aprendizaje que fue conducido por otros medios represivos, tradicionales, y con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos.

4.3.1.2 ANTECEDENTES DEL JUEGO: Los orígenes del juego se ubican varios años antes de Jesucristo, sin embargo, con el juego la socialización ha sido tomada como aspecto fundamental tanto en épocas remotas como en la actual. Estos juegos consistían en espectáculos de carreras, pugilatos, corridas a caballo y otros. En ellos tomaban parte los campeones concurrentes. Cada vencedor recibía una corona de olivo y un pregonero proclamaba su nombre, el de sus padres y el de su patria y a la vez recibía grandes honores. En ese sentido, “El juego tuvo entre los griegos extensión y significado como en ningún otro pueblo. Entre ellos no servía sólo para el cultivo del cuerpo; sus dioses también gustaban del juego. Los favoritos del muchacho en el libro heroico de Homero habían gozado del juego”². En este ámbito los niños también jugaban con el trompo, con la cuerda y con la pelota. Usaban el columpio y los zancos.

En la Edad Media, la cultura corporal se realizaba por medio de juegos y deportes dentro de las circunstancias políticas y sociales del momento. Este contexto hace que adquiera típicas modalidades. Por eso en las fiestas y diversiones populares se realizaban aquellas actividades que las instituciones educativas habían propiciado.

² Lomelli Rosario, 1933: 143

Había gremios. Los jóvenes de los gremios jugaban a la pelota y al billar. El billar se practicaba en el suelo. El ajedrez –traído de Oriente- se jugaba bastante. Entre los juegos de azar, los dados se difundieron con rapidez, pero los niños preferían el trompo y el escondite.

Ahora bien, el juego como un instrumento pedagógico para la educación del ciudadano, es una idea que tiene mucha fuerza entre los pensadores de las luces³, por eso: “Los juegos educativos del siglo XVIII penetran entonces en el pueblo. Pueden jugar un papel, difundir unas ideas, llevar a los usuarios a criticar a tal personaje, tal política. Desde su aparición, los juegos de la oca cantan la gloria del rey, celebran sus cualidades, extienden su culto hasta el fondo de los campos. El siglo XVIII debía hacer de estos juegos inocentes, un instrumento de propaganda eficaz”⁴. De allí que la Revolución Francesa acrecentó la perspectiva política de los juegos, al tener como ejemplo la estrategia de su más fiel enemiga – la iglesia – quien se valía del juego para inculcar en los procesos infantiles sus roles religiosos.

4.3.1.3 FUNCIONES DEL JUEGO EN LA INFANCIA: Durante los distintos periodos de su desarrollo, el niño tiene diferentes intereses. A veces se habla, por ejemplo, que el niño tiene periodos críticos en su desarrollo, siendo de vital

³ González Alcantud, 1993: 151

⁴ González Alcantud, 1993.: 186

importancia considerar los intereses espontáneos de cada periodo para lograr un desarrollo íntegro. Su universalidad es el mejor indicativo de la función primordial que debe cumplir a lo largo del ciclo vital de cada individuo. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad.

Los expertos en desarrollo infantil comentan que en el juego existe libertad para experimentar con nuevas experiencias y para cometer errores. Durante el juego el niño establece sus propios ritmos y controla la situación, es independiente y tiene tiempo para resolver los problemas que se le plantean. Todos estos factores importantes para obtener un pensamiento eficaz. Los adultos deben ser agentes mediadores para llevar al niño a realizar juegos eficaces y con sentido, acercándole las situaciones y juguetes de los que pueda aprender más.

Por eso, se debe tener en cuenta las funciones del juego en el desarrollo infantil ya que es el lenguaje principal de los niños. Éstos se comunican con el mundo a través del juego. El juego de los niños siempre tiene sentido, según sus experiencias y necesidades particulares. Muestra la ruta a la vida interior de los niños; expresan sus deseos, fantasías, temores y conflictos simbólicamente a través del juego. Refleja su percepción de sí mismos, de otras personas, y del mundo que les rodea. A través del juego los niños lidian con su pasado y su presente, y se preparan para el futuro.

- El juego estimula todos los sentidos.
- El juego enriquece la creatividad y la imaginación.
- El juego ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y/o entretenidas.

El juego es divertido, y los niños tienden a recordar las lecciones aprendidas cuando se están divirtiendo, por esto el juego facilita el desarrollo de:

- Habilidades físicas: agarrar, sujetar, correr, trepar, balancearse.
- Habla y lenguaje: desde el balbuceo, hasta contar cuentos y chistes.
- Destrezas sociales: cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos.
- Inteligencia racional: comparar, categorizar, contar, memorizar.
- Inteligencia emocional: autoestima, compartir sentimientos con otros.

También, el juego facilita el aprendizaje sobre:

- Su cuerpo: habilidades, limitaciones.
- Su personalidad: intereses, preferencias.
- Otras personas: expectativas, reacciones, cómo llevarse con adultos y con niños.
- El medio ambiente: explorar posibilidades, reconocer peligros y límites.
- La sociedad y la cultura: roles, tradiciones, valores.
- Dominio propio: esperar, perseverar, lidiar con contratiempos y derrotas.
- Solución de problemas: considerar e implementar estrategias.
- Toma de decisiones: reconocer opciones, escoger, y lidiar con las consecuencias.

El juego es vital en muchos aspectos del desarrollo social, emocional e intelectual de los niños y presenta una importante repercusión en el aprendizaje académico. Es uno de los vehículos más poderosos que tienen los niños para probar y aprender bien nuevas habilidades, conceptos y experiencias. El juego puede ayudar a los niños a desarrollar el conocimiento que necesitan para conectarse de manera significativa con los desafíos que encuentran en la escuela. Además, contribuye al modo en que los niños se ven a sí mismos.

El juego es un proceso dinámico y diverso. Tiene un gran poder socializante pues ayuda al niño a salir de sí mismo, a respetar las reglas que hacen posible una convivencia pacífica, a compartir y a cuidar su entorno. Asimismo, el juego individual de cada niño evoluciona y cambia a medida que el niño madura y adquiere experiencia y destreza. Varía entre los niños de acuerdo a la edad, las experiencias, el ambiente familiar y la disposición individual.

Está claro que todos los expertos coinciden en que el juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano. No sólo es una actividad de autoexpresión para el niño/a, sino también es una forma de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llega a conocerse a sí mismo y a formar conceptos sobre el mundo.

4.3.1.4 EL JUEGO Y LA EDUCACIÓN: La introducción del juego en el mundo de la educación es una situación relativamente reciente. Hoy en día, el juego desarrolla un papel determinante en la escuela y contribuye enormemente al desarrollo intelectual, emocional y físico. A través del juego, el niño controla su propio cuerpo y coordina sus movimientos, organiza su pensamiento, explora el mundo que le rodea, controla sus sentimientos y resuelve sus problemas emocionales, en definitiva se convierte en un ser social y aprende a ocupar un lugar dentro de su comunidad.

La función educativa del juego se manifiesta a través de las diversas etapas evolutivas, puesta de relieve por el uso de los juegos apropiados para cada etapa cronológica. Los observadores de la infancia y los psicólogos disponen de un precioso campo de estudio de la personalidad infantil, de cómo el niño moldea sus capacidades y aprende a vencer obstáculos a través de la vía lúdica, vía más flexible, variada y absorbente que la del trabajo.

Lo que indica que los niños amplían sus capacidades no sólo por las modalidades de material y juguetes que empleen, sino por el modo de utilizarlos. Los repertorios de respuestas se enriquecen paralelamente a la calidad y cantidad de interacción que provocan y a la riqueza de los estímulos y al modo en que el niño se le permite utilizar la situación del juego: en libertad, con iniciativa propia, con

toma de decisiones, etc. que le llevarán a situaciones de autocontrol y de creatividad.

Es de suma importancia advertir, que no sólo son educativos los juegos llamados “juegos didácticos”, pues todo juego educa o, por mejor decir, contribuye al desarrollo del niño. La diferencia entre los expresamente educativos y los espontáneos es que aquellos son elaborados o seleccionados por el educador para promover a su través el desarrollo y perfeccionamiento de algunas cualidades específicas. Esta intencionalidad que pone el educador implica el riesgo de que dichos juegos se impongan como obligación, dejando de ser auténticos juegos en cuanto que el niño perciba esa obligatoriedad.

4.3.1.5 JUEGO Y DESARROLLO PSICOMOTOR: El juego colabora en el desarrollo armónico de las funciones psicomotrices de extraordinaria importancia como base para la evolución del pensamiento y la personalidad. Las actividades lúdicas no sólo deben desarrollar la motricidad fina y gruesa, sino también todas aquellas habilidades que ayuden al niño a su integración en el grupo.

4.3.1.6 JUEGO Y DESARROLLO SENSORIAL Y PERCEPTIVO: Para el desarrollo sensorial y perceptivo cuenta el niño con una inmensa gama de oportunidades que le ofrecen todos los objetos a los que puede acceder, primero

desde la cuna, luego desde el suelo y, por último, con la marcha, todos los objetos y materiales que le sean permitidos por los adultos. El desarrollo sensorial y perceptivo es notablemente facilitado por los juegos en los que el niño opera en un marco <<espacio-temporal>> con objetos y espacios variados.

4.3.1.7 JUEGO Y DESARROLLO INTELECTUAL: Íntimamente asociado con el desarrollo sensorial, se inicia desde los primeros días de la vida del niño el desarrollo de sus capacidades intelectuales. El modo de adquirir esas capacidades dependerá tanto de las potencialidades genéticas, como de los recursos y medios que el entorno le ofrezca.

El desarrollo intelectual se inicia desde las primeras adaptaciones a las circunstancias cambiantes de un medio físico y humano, donde los adultos imponen unas limitaciones, le hacen entrar en contacto con unos objetos, le ofrecen unas condiciones determinadas que van a suponer para el niño las primeras experiencias e impresiones. La primera conquista intelectual la realiza el niño cuando descubre donde termina él y dónde empiezan los demás. El intercambio lúdico con la madre y a través de las experiencias de juego con el propio cuerpo se van a convertir en las primeras experiencias de este incipiente yo intelectual.

4.3.1.8 EL PILAR DEL JUEGO: Dentro del pilar del juego, se contemplan los siguientes aspectos: el juego en la educación inicial, su importancia y cómo juegan los niños y niñas y el rol del docente.

El juego se ha estudiado desde diferentes enfoques, que se reflejan sin lugar a dudas en las prácticas de los maestros, maestras y otros agentes educativos; en dichos enfoques se piensa el juego en el aula, ya sea como herramienta, como estrategia, como fin en sí mismo o como elemento de la cultura que constituye el sujeto; se podría decir que la forma como se ha trabajado y estudiado el juego a partir de diferentes enfoques, alimenta de alguna manera las prácticas del profesorado, puesto que algunos más que otros han tenido una gran incidencia en la educación.

Desde la perspectiva sociocultural, el juego es definido como creación humana, como fenómeno cultural; como una práctica social que informa sobre la organización ideológica, cultural y mental de las sociedades. Pensar el juego de esta manera ha comenzado a abrir un nuevo camino en el escenario educativo para reconocerlo y comprenderlo más allá de lo instrumental, para pensar que las variaciones culturales llevan a cambios en los modos de pensar y representarse la realidad.

4.3.1.9 EL JUEGO EXPRESIÓN TOTAL DEL NIÑO

El juego y la expresión corporal son dos palabras necesarias para el estudio de sus contenidos en toda su extensión, su raíz cultural y empleo a lo largo de todo proceso histórico de la humanidad, porque es con su cuerpo y jugando, que el niño aprende y desarrolla de manera voluntaria aspectos fundamentales para su desarrollo físico, mental y psíquico. En el juego el niño exterioriza:



Placer: el niño encuentra una aventura física un estado apasionado y regocijante que le permite contemplarse anímicamente para superar lo alcanzado hasta el momento y enfrentarse a nuevos retos.

Expresión de energía: en el desarrollo de los juegos y expresión de su corporeidad, los niños traducen en acciones sus emociones o sentimientos

desencadenados por experiencias frustrantes; aprendiendo a entender sus propios afectos y los de los demás.

Adquisición de experiencia: Mediante las actividades físicas, la corporeidad y juego. El niño logra expandir y recibir un sin número de experiencias con otros niños y adultos. Aprendiendo a comportarse en distintas situaciones, seleccionar conductas adecuadas y evaluar sus propias posibilidades.

Interacción Social: es a través del juego y su expresión corporal que el niño hace amistades, descubre los derechos ajenos y el límite de sus propios derechos; aprende a vivir en grupo e interrelacionarse.

Unificación de la personalidad: en la actividad lúdica el niño establece una relación entre el funcionamiento de su cuerpo y su vida interior, entre los movimientos físicos, las ideas y los sentimientos, desarrollando de este modo la integración general de su personalidad.

Situación de Ansiedad: Como los niños viven en un mundo de restricciones de cosas que no comprenden, y muchas veces les inspira temor, recurren a la actividad lúdica para ejercer cierto grado de control sobre situaciones que se les presentan, así recurre a la búsqueda exagerada de placer ligada al juego físico.

Comunicación: El juego permite el desarrollo del lenguaje natural que el niño utiliza para lo que en él está ocurriendo, y que por su propia situación anímica quiere compartir con los demás.

Por último, el juego y la corporeidad, es un medio que propicia y garantiza grandes oportunidades para desarrollar todas capacidades, tanto físicas como intelectuales; a la vez que favorece en el niño la libertad y creatividad conjugadas para superar las condiciones del medio y producir algo nuevo con ellas.

Martha Glanzer (2000) expresa que los juegos han sido infinitamente variados y que las diferentes comunidades los han ido marcando con sus características étnicas y sociales específicas. Esta autora manifiesta que el niño y la niña refleja en sus conductas y en sus juegos las particularidades que caracterizan una determinada sociedad contextualizada en un determinado momento histórico.

En el juego hay un gran placer por representar la realidad vivida de acuerdo a las propias interpretaciones, y por tener el control para modificar o re-significar esa realidad según los deseos del que juega. Un niño y una niña representan en su juego la cultura en la que crece y se desenvuelve; la riqueza de ver el juego desde esta perspectiva, permite aproximarse a la realidad del niño y la niña, y a la manera como la asumen y re- significan.

Hay tres características fundamentales que configuran el juego: el placer, la libertad y las repeticiones, como dice Glanzer (2000) esta última es, *“Una de las condiciones del juego, pues [este] permite repetir sin medida lo que resulta fácil y placentero. Esto indica que la secuencia en cuanto a nuevas dificultades a superar*

e intereses a afrontar será progresiva, aunque las regresiones pueden ser frecuentes [...]”

Johan Huizinga (1954/1987) por su parte amplía la noción de juego más allá de la niñez, hasta el conjunto de las manifestaciones humanas, el juego constituye al sujeto y está presente a lo largo de la vida, lo que sucede es que se va transformando la manera de jugar y cómo el sujeto se posiciona frente al juego.

Desde una perspectiva psicológica el juego ha sido más utilizado como una herramienta, estrategia o instrumento para caracterizar el desarrollo infantil y en ese marco diseñar propuestas didácticas para la escuela con el fin de identificar y tratar conductas manifestadas en el mismo.

Ahora bien, desde una perspectiva educativa, se han identificado dos orientaciones en el juego: la primera, que se origina en la Escuela Activa con autores como Decroly (Decroly & Monchamp, 2002), en la que se retoman los planteamientos de Fröbel (Watson, 1997) y, quienes apuestan a la experiencia, a la educación de los sentidos, puesto que el supuesto básico del que parten es que manipular es aprender. Dicho abordaje influyó también sobre María Montessori, en lo que respecta a considerar el juego como una manera de enseñar a los niños y niñas una mayor gama de habilidades.

La segunda orientación es la propuesta del juego-trabajo desarrollada por Freinet (1971) en la cual se plantea que el juego como actividad placentera, y el trabajo como tarea establecida para llegar a un fin, pueden articularse dentro de un proceso pedagógico indisoluble, para iniciar al niño o la niña al trabajo a través del juego. La idea es que no hay en el niño y la niña necesidad natural de juego, lo que hay es necesidad de trabajo, con el trabajo se estimula el deseo permanente propio de la infancia. Desde esta concepción, Freinet entiende que el trabajo en la escuela no debe estar subordinado a la adquisición de la formación intelectual, sino debe considerarse como un elemento constitutivo, propio de la actividad educativa y, por tanto, integrado en ella.

Al respecto Patricia Mónica Sarlé (2006) sostiene que: La apelación a lo lúdico (“vamos a jugar a...”) capta rápidamente el interés de los niños y niñas y, si realmente la situación es un juego, el éxito casi está asegurado. Sin embargo, el “vamos a jugar a...” no siempre es un juego y como señalamos, tras la propuesta se esconde una actividad “ludiforme”, es decir, un formato de juego pero que no es juego para los niños y niñas. Con la misma rapidez con que los niños y niñas ingresan al territorio lúdico salen de él, apenas perciben que la invitación de la maestra no es tal. A veces, los maestros llaman juego a propuestas que no lo son, dejando a los niños y niñas a mitad de camino entre lo que esperaban que pasara y la tarea misma. Como ya señalamos, no son precisamente los niños y niñas a quienes les cuesta reconocer la diferencia entre un juego y otra cosa. En términos del niño, más bien son los adultos los que parecen no comprender que

su juego es una ocupación tan importante como el resto de las tareas a las que los invitan los maestros.

Jerome Seymour Bruner (1984), reconoce que el juego y la exploración están íntimamente relacionados y que no pueden estar el uno sin el otro, pues los dos se complementan. No obstante, si la exploración no está acompañada de la observación de la maestra, maestro y otros agentes educativos, de sus preguntas y propuestas, el acto de explorar quizás puede llegar a agotarse en la manipulación y no trascender al juego, sin embargo, es importante hacer énfasis en que no toda exploración, puede o debe convertirse en juego. En la exploración el niño y la niña conocen el objeto y en el juego lo transforman y le otorgan otros sentidos, significados y funcionalidades por lo que en su teoría hace referencia a tres de las características más importantes del juego:

- El juego es en sí mismo un motivo de exploración
- Es una actividad para uno mismo y no para los otros
- Es un medio para la invención

Por su parte Lev Semiónovich Vigotsky (1896 - 1934), desde un enfoque psicológico otorgó al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria donde manifiesta que la imitación es una regla interna de todo juego de representación. Donde plantea que “*durante el juego, los niños y*

niñas se proyectan en las actividades adultas de su cultura y recitan sus futuros papeles y valores. De este modo, el juego va por delante del desarrollo, ya que así los niños y niñas comienzan a adquirir motivación, capacidad y actitudes necesarias para su participación social, que únicamente puede llevarse a cabo de forma completa con la ayuda de sus mayores y sus semejantes”.

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente a el anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Para él, el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación.

Esta Teoría piagetiana viene expresada en "*La formación del símbolo en el niño*"⁵, donde se da una explicación general del juego y la clasificación y correspondiente análisis de cada uno de los tipos estructurales de juego: ya sean de ejercicio, simbólicos o de reglas.

Los juegos de ejercicio se dan cuando el bebé se chupa el pulgar, desde el segundo mes, o agarra los objetos, en torno a los cuatro o cinco meses, cuando después los agita o aprende a lanzarlos, está poniendo en marcha dos tipos de mecanismos.

Los de acomodación, ajuste de los movimientos y de las percepciones a las cosas, y otro de asimilación de esas mismas cosas a la comprensión de su propia actividad.

Es importante señalar que esta asimilación "primitiva" se encuentra centrada sobre el sujeto concreto, no es objetiva, "no es todavía científica", es de carácter egocéntrico.

⁵ "*La formación del símbolo en el niño*", 1973, 2^o reimpresión.

A medida que el niño repite sus conductas por "asimilación reproductora", las cosas son asimiladas a través de las acciones y éstas, en ese momento se transforman en esquemas: esquemas de acción.

El esquema de "algo para" chupar, p.ej.

Se produce entonces una auténtica revolución cognitiva mediante la cual los esquemas se convierten en ideas o conceptos.

A través de la imagen que el niño tiene del objeto lo imita y lo representa. Aparece así "el objeto símbolo", que no sólo lo representa sino que, también, lo sustituye. Un palo sobre el que se cabalga, representa y sustituye a la imagen conceptual del corcel, que en realidad es un caballo ligero de gran alzada.

Se produce entonces un gran salto evolutivo: desde el plano sensorio-motor hemos pasado al pensamiento representativo.

*"El juego simbólico - dice Piaget - es al juego de ejercicio lo que la inteligencia representativa a la inteligencia sensorio-motora"*⁶

El juego simbólico es, por tanto, una forma propia del pensamiento infantil y si, en la representación cognitiva, la asimilación se equilibra con la acomodación, en el juego simbólico la asimilación prevalece en las relaciones del niño con el

⁶ Piaget, 1973, pág. 222

significado de las cosas y hasta en la propia construcción de lo que la cosa significa. De este modo el niño no sólo asimila la realidad sino que la incorpora para poderla revivir, dominarla o compensarla.

Con los inicios de la socialización, hay un debilitamiento del juego propio de la edad infantil y se da el paso al juego propiamente preescolar, en el que la integración de los otros constituye un colectivo lúdico en el que los jugadores han de cumplir un cierto plan de organización, sin el cual el juego no sería ciertamente viable.

Se trata, finalmente, del "juego de reglas"

Como hemos visto, los juegos sensorio-motores comienzan desde los primeros meses, a partir del segundo año hace su aparición el juego simbólico y alrededor de los cuatro años y hasta los seis, en un primer período, y de los seis a los once, en un segundo período más complejo, es cuando se desarrollan los juegos de reglas.

Y así como el símbolo reemplazó al ejercicio, cuando evoluciona el pensamiento preescolar y escolar, la regla reemplaza al símbolo.

Estos juegos de reglas van a integrar y combinar todas las destrezas adquiridas: combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamientos, etc.) o intelectuales (ajedrez) con el añadido de la competitividad (sin la que la regla no sería de

utilidad) y bajo la regularización de un código normativo vinculado a la naturaleza del propio juego o por simples pactos puntuales e improvisados.

"La regla - sostiene Piaget - tan diferente del símbolo como puede serlo éste del simple ejercicio, resulta de la organización colectiva de las actividades lúdica"

Así las reglas incluirán además, en la edad del colegio, esa otra exigencia, la de la victoria o la derrota, la de la competitividad.

Al principio los jugadores suelen ser pocos y las alteraciones de las normas muchas. Pero con el paso a la escolaridad se irá alcanzando un equilibrio sutil entre el principio asimilador del Yo, que es consustancial a cada juego y la adecuación de éste a la vida lúdico-social.

4.3.1.10 LA LÚDICA UN UNIVERSO DE POSIBILIDADES

La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana.

Es necesario resaltar que los procesos lúdicos, como experiencias culturales son una serie de actitudes y de predisposiciones que fundamentan toda la

corporalidad humana. Podríamos afirmar que son procesos mentales, biológicos, espirituales, que actúan como transversales fundamentales en el desarrollo humano. Por otra parte, estos procesos son productores de múltiples cascadas de moléculas de la emoción, que invaden toda nuestra corporalidad, produciendo una serie de afectaciones cuando interactuamos espontáneamente con el otro, en cualquier tipo de actividad cotidiana que implique actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura, el arte, el descanso, la estética, el baile, el amor, el afecto, las ensoñaciones, la palabrería. Inclusive, todos aquellos actos cotidianos como “mirar vitrinas”, “pararse en las esquinas”, “sentarse en una banca”, son también lúdicos. Es necesario aclarar al respecto que lo que tienen en común estas prácticas culturales, es que en la mayoría de los casos, actúan sin más recompensa que la gratitud y la felicidad que producen dichos eventos. Es en este sentido que la mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no solo se reduce al juego.

Las experiencias culturales ligadas a la lúdica, a nivel biológico, son las que producen mayor secreción a nivel cerebral, de sustancias endógenas como las endorfinas, la dopamina, la serotonina. Estas moléculas mensajeras según las neurociencias, se encuentran estrechamente asociadas con el placer, el goce, la felicidad, la euforia, la creatividad, que son procesos fundamentales en la búsqueda del sentido de la vida por parte del ser humano. Desde estos puntos de vista se hace necesario ampliar los territorios cognitivos de los sujetos a través de

la lúdica para que como mínimo exista una transformación de las miradas y podamos comprender el mundo de una forma natural y placentera.

Por otra parte para que exista el juego en el niño, tiene que haber interacción y manipulación del entorno físico. De esta forma el juego surge como fruto de nuestra acción o de nuestra actividad cognitiva. En este sentido, el cerebro del niño y toda su corporalidad está continuamente en procesos de automodificación de su actividad celular, y no de hacer representaciones del mundo externo como muchos autores lo plantean. Recordemos, que cada segundo existen más de cien mil millones de reacciones químicas que transforman todos nuestros tejidos y en especial nuestras neuronas, originando plasticidad cerebral. Desde estas perspectivas, es a través del juego que yo establezco vínculos con otros, por medio del cuidado físico, las afectaciones, el amor, que se producen en el juego social. Lo anterior es determinante no solo para los procesos cerebrales sino que inciden en la construcción y en la regulación celular de procesos de expresión génica (Epigenéticos). De esta forma, el juego no solo permite modificaciones celulares, sino que el ser humano también es transformado en su comportamiento por procesos que ocurren en la dimensión lúdica, especialmente asociados con el campo emocional-afectivo que produce el juego.

4.3.1.11 IMPORTANCIA DE LA LÚDICA DESDE LOS LINEAMIENTOS

CURRICULARES

De acuerdo con la importancia y los beneficios de la lúdica, la lúdica puede considerarse como el conjunto de las diferentes manifestaciones artísticas, culturales, autóctonas y tradicionales, propias de una región, un grupo o una sociedad. La lúdica encierra diferentes dimensiones de la vida del ser humano entre las que se pueden mencionar: el goce, la estética, el juego, la fantasía, la vida y la muerte, las cuales permiten asumir un lugar e identidad, además de un modo de ser particular.

De lo anterior, se puede reflexionar, que la lúdica la podemos considerar como esa estrategia pedagógica, la cual nos sirve para crear y generar ambientes adecuados y agradables para la interacción de los niños, permitiéndoles conocer otras culturas, tradiciones y costumbres las cuales se pueden llegar a intercambiar a través del juego o de la lúdica.

La lúdica les permite a los niños dejar volar su imaginación y creatividad, con el fin, que sean los mismos niños los que propicien sus espacios de integración e

interacción, llevando a cabo procesos relacionales con los demás compañeros de escuela.

El principio de lúdica desde el Ministerio de Educación, “Reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas”.

Cabe agregar, que desde el Ministerio de Educación, también se reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia, deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, en su entorno familiar, natural, social, étnico, cultural y escolar.”

Para desarrollar el principio de la lúdica según Vallejo Magdalena, “se debe reconocer que el niño es un ser lúdico, esto es, que en lo que él realmente está interesado es en realizar actividades que le produzcan goce, placer y posibilidades de disfrute”.

Ronderos María Helena, aporta que el niño es un ser sensible, recién llegado al mundo adulto que trae consigo sus sentimientos y pensamientos, y necesita ser tenido en cuenta, querido y cuidado.

Según el Ministerio de Educación, el niño necesita descubrir e intercomunicar sus emociones, sus creencias y las nociones que tiene de las cosas en un clima de confianza, porque de esta manera puede madurar emocionalmente, conocerse y vivir sana, creativa y felizmente.

Desde la Serie de los Lineamientos Curriculares de Preescolar y el Decreto 2247 de 1997, lo anterior se logra en la medida en que le sea posible recrearse, desarrollar su imaginación e intuición, liberar y reconocer su expresividad, desarrollar habilidades, intercambiar sus puntos de vista, reconocer y apreciar su patrimonio cultural, conocer su historia.

Se considera que una persona que se desenvuelve en estas condiciones crece haciéndose presente, activo y creativo en el tejido social, no siendo agresor y menos aún violento.

Desde los Lineamientos Curriculares de Preescolar, el juego es la expresión máxima del carácter lúdico del niño, para él, el juego se constituye en una actividad fundamental. Todos los niños juegan y les gusta jugar, ya que ello les proporciona enorme alegría, a través de él se incorporan a la vida social, al trabajo en equipo, amplían, precisan y construyen conocimientos y forman valores y actitudes.

Según Cifuentes María Cenadida, el juego es una auténtica actividad creadora y colectiva, que produce una profunda satisfacción a los que en ella participan. Se trata de la inmensa alegría de crear, inventar, comunicar y transformar.

La lúdica favorece, en la primera infancia, el fortalecimiento de: la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales para todos los seres humanos.

En la mayoría de las culturas en el mundo, se ha desarrollado esta actividad de forma natural y espontánea, pero que para su estimulación adecuada, debe estar proporcionada por educadores y educadoras los cuales la dinamicen, de espacios, de tiempos idóneos para poder compartirla con compañeros y compañeras, de

juguetes que la diversifiquen y enriquezcan, de ambientes y climas lúdicos que faciliten su espontaneidad y creatividad.

Surgen así las Ludotecas como institución que optimiza y dinamizan las posibilidades descritas y como singular espacio destinado al juego, necesario en nuestra sociedad actual, como otra forma de afianzar y fortalecer los procesos educativos.

De acuerdo al principio de la lúdica, el niño debe desde el nivel preescolar adquirir una educación integral, la cual le permita a cada niño interactuar con el medio y con su mundo, impulsado por los intereses y necesidades que cada uno tiene; con el propósito de que el niño satisfaga esas necesidades buscando una respuesta y una acción basada en la diversión; además, la lúdica fomenta el desarrollo psico-social, porque a diario se interactúan con muchas personas, la conformación de la personalidad, es decir, que cada niño adquiere su propia identidad, evidencia valores los que ha adquirido en casa y los que va fortaleciendo e interiorizando en la escuela, puede orientarse a la adquisición de saberes, pues en ocasiones esos saberes pueden ser prácticos y se pueden emplear en la cotidianidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el goce, la creatividad y el conocimiento; elementos que son de suma importancia a la hora de interactuar y explorar el mundo que rodea al niño.

La lúdica como capacidad se entiende como una *dimensión del desarrollo humano*, siendo parte constitutiva del ser humano, como factor decisivo para lograr poner en marcha y enriquecer todos los otros procesos que como capacidades puede realizar el ser humano.

La Lúdica fomenta entonces el desarrollo psicosocial del ser humano, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, y se manifiesta en una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Es la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje en cualquier orden de la vida, sea el de la Educación Formal, no formal o informal.

La Capacidad lúdica se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales tales como las cognitivas, afectivas y emocionales. Como toda capacidad es necesario desarrollarla para que se convierta en cualidad y hábito y no en una incapacidad por falta de uso. Como todo desarrollo humano implica poner en funcionamiento toda nuestra percepción a través de los seis sentidos.

La lúdica o JUEGO es la capacidad que le permite actuar al ser humano como un *artesano* en la fabricación de una zona de diversión (en el cual puede darle otra versión a la vida exterior que se le presenta) .

Esa zona que fabrica es una zona principalmente de CONFIANZA, pero también de distensión frente al imperativo de LO REAL, es una zona de goce, de placer, propicia para el acto creador.

Esta zona a la que el psicólogo Donald Winnicott denominó transicional, se encuentra entre el caos y el orden, entre lo inconsciente y consciente, entre lo interno y lo externo, producto esto último, de los procesos de legitimación social y cultural en que se mueve el sujeto creador.

Desde la perspectiva anterior EL JUEGO no pertenece a una realidad psíquica interna, ni a una realidad exterior, sino que el JUEGO a nivel del desarrollo humano, se encuentra en una zona transicional propicia para el acto creador. Es decir, lo que allí sucede no está sujeto a la lógica ni a reglas, sino que es un espacio libertario y sin más sentido que la creación misma de uno mismo.

De esta forma se podría afirmar que el JUEGO es el camino más corto que hay entre el reino de la posibilidad y el reino de la libertad. En el cruce de las dos zonas anteriores (interna – externa) se produce un auto ordenamiento que

produce la acción misma de la LÚDICA, permitiendo que en dicho espacio el sujeto creador viole todo tipo de reglas existentes para poder producir un espacio del placer libertario que sólo se produce en el juego libre, permitiendo de esta forma gestar un lugar difuso o borroso, que no permite delimitar límites o espacios predeterminados.

La libertad que produce lo lúdico *es la capacidad que tiene el ser humano de romper su orden simbólico y proponer nuevos modelos de acción y pensamiento.*

EL JUEGO como zona transicional es paradójica, puesto que es, una zona que permite reafirmar al mismo tiempo lo interno y lo externo como ausencias y como presencias, similar a lo que ocurre en los sueños, es decir, donde se unen el caos y el orden para presentarnos un ambiente propicio a la libertad de nuestros pensamientos.

La lúdica para desarrollarse debe estar desprovista de toda preocupación funcional para que realmente el ser humano se introduzca en esos espacios de 'trance' – de goce libertario en el que sólo se puede entrar sin reglas, ni espacios prefijados. .

Algunos criterios que se pueden considerar para identificar las experiencias lúdicas:

1. La no-literalidad: las situaciones lúdicas se caracterizan por un cuadro en el cual la realidad interna predomina sobre la externa.
2. Efecto positivo: el JUEGO se caracteriza normalmente por los signos de placer y de alegría pero fundamentalmente de entretenimiento (el poder estar absorto entre dos tiempos , el interno o SUBJETIVO y el externo o REAL)
3. Flexibilidad: las personas están más dispuestas a ensayar nuevas combinaciones de ideas y de comportamientos en situaciones lúdicas que en otras actividades de la vida 'real'
4. Prioridad del proceso: en cuanto el sujeto juega, su atención está concentrada en la actividad en sí y no en sus resultados o efectos.
5. Libre elección: jugar en una zona transicional es del orden de la libertad. Sólo uno entra en ella o no entra, no nos pueden obligar a estar desde una dimensión lúdica.
6. Control interno: en el transcurrir de una actividad o experiencia lúdica son los propios jugadores los que determinan el desarrollo de los acontecimientos.

A todo lo dicho anteriormente podemos agregarle, casi como una característica fundamental de la capacidad lúdica: que siempre va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de *Ser de otro modo* que en la vida corriente.

El desarrollo de esta capacidad, a la que comúnmente se denomina 'el juego', y que nosotros nos referiremos como EL JUGOE trasciende la infancia, y se expresa en la cultura en forma de rituales, en las competencias atléticas, en los espectáculos, en las manifestaciones folklóricas y en las expresiones del arte como el teatro, la música, la plástica, la pintura.

En las prácticas Lúdicas se identifican dos componentes básicos:

- Uno, relacionado con la creación de situaciones imaginarias llevadas a la acción en un espacio tiempo determinado, mediante la cual el sujeto satisface, curiosidades, emociones y necesidades, en la interacción con otros sujetos; el otro, relacionado con la presencia de símbolos que identifican objetos o situaciones reales.

La consecuencia de pensar la Lúdica desde la función simbólica, lleva a plantear que su esencia no existe en la acción propiamente dicha del juego y sus múltiples manifestaciones sino que *reside en la sensibilidad del sujeto, en su conciencia y su imaginación creadora de símbolos Lúdicos recreados en las diferentes formas de la acción o expresión Lúdica.*

Aquí volvemos entonces a nuestra afirmación inicial:

El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. La Lúdica es una dimensión de la espiritualidad del ser humano. El sentido de lo Lúdico lo constituye la libre identidad de la conciencia del sujeto, con acciones que satisfacen simbólicamente las necesidades de su voluntad, sus emociones y afectos en busca de trascender una realidad objetiva que lo atrapa en su inmediatez y le proporciona felicidad.

4.4 MARCO LEGAL

La propuesta se enmarca dentro de los límites de normatividad de la Constitución Política de la República de Colombia de 1991, la Ley General de Educación o Ley 115 de 1994, decretos, código de infancia y adolescencia, plan decenal de educación, manual de convivencia de la institución educativa y PEI donde se resalte el derecho a la educación como medio para alcanzar el verdadero desarrollo integral de la persona humana.

La Constitución Política de Colombia en su Artículo 44, consagra que son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separado de ella, el cuidado, el amor, la educación, la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos.

Artículo 41. En todas las instituciones de educación, oficiales o privadas, serán obligatorios el estudio de la Constitución y la Instrucción Cívica. Así mismo se

fomentarán prácticas democráticas para el aprendizaje de los principios y valores de la participación ciudadana. El Estado divulgará la Constitución.

La formación ciudadana en el marco de nuestra Constitución dice que:

1. El desarrollo de una subjetividad para la democracia;
2. El aporte en la construcción de una cultura política para la democracia y

El conocimiento de las instituciones y la dinámica política, ejes que a su vez articulan las nociones de 'constitución', 'democracia' y 'educación cívica'.

Según los estándares básicos de competencias ciudadanas, es RESPONSABILIDAD DEL ESTADO, DE LOS MAESTROS Y DE LA ESCUELA formar niños, niñas y jóvenes capaces de pensar bien, sensibles hacia los demás, justos, libres, autónomos y, *con sentido de pertenencia a una comunidad*, capaces de solucionar los conflictos por vías pacíficas para construir una sociedad participativa y democrática.

Siendo así las COMPETENCIAS CIUDADANAS y la ciudadanía son mucho más que un concepto, pues es una condición política a partir de la cual actuamos en la

esfera pública en la definición de nuestro propio destino como individuos y como sociedad.

TRANSVERSALIDAD EN LA FORMACIÓN CIUDADANA

El desarrollo de las Competencias Ciudadanas le compete a todas las instancias de la institución escolar, a sus directivas y docentes. Todos los docentes pueden contribuir a la formación ciudadana integrándola con la enseñanza de sus áreas académicas.

Las dinámicas cotidianas en el aula son oportunidades para generar actividades, reflexiones y discusiones valiosas para el desarrollo y práctica de las Competencias Ciudadanas.

La organización de los estándares está dividida en tres grupos de competencias ciudadanas:

- **Convivencia y paz:** Capacidad de las personas para establecer relaciones sociales y humanas de calidad, fundamentadas en el cariño, la empatía, la tolerancia, la solidaridad y el respeto por los demás.
- **Participación y responsabilidad democrática:**

Formación del *liderazgo* participativo para la formulación y desarrollo de proyectos colectivos de interés ciudadano; *cooperación*, desarrollo de la capacidad y la disposición para establecer relaciones de colaboración y construcción colectiva.
- **Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias:** Reconocimiento de una igual dignidad en todas las personas partiendo de la valoración de sus características de género, etnia, religión, cultura, grupo social, entre otros.

Cada uno de estos grupos trabaja 5 (cinco) tipos de competencias

- **Conocimiento:** Se refiere a la información—teórica y práctica—que las personas deben saber y comprender acerca del ejercicio de la ciudadanía.

Tener conocimientos no implica participación, pero carecer de ellos limitan e impiden el ejercicio de la ciudadanía.

Conocimientos tales como los Derechos Humanos, la estructura del Estado, la evolución histórica de la sociedad colombiana, son necesarios, entre otros, para el ejercicio de la ciudadanía.

- Cognitivas: Es la capacidad para realizar diversos procesos mentales, fundamentales en el ejercicio ciudadano, tales como la identificación de las consecuencias de una decisión, la descentración, la coordinación de perspectivas, la argumentación, la reflexión y el análisis crítico.
- Emocionales: Son habilidades necesarias para la identificación y respuesta constructiva ante las emociones propias y las de los demás. Como por ejemplo: la empatía los sentimientos morales, y el juicio moral.
- Comunicativas: Son habilidades necesarias para establecer un diálogo constructivo con las otras personas. Se trata de establecer relaciones interpersonales recíprocas y equitativas por medio de la escucha activa y la expresión argumentada a través de diversos sistemas simbólicos (lengua, pintura, danza, etc.). También consiste en poder transformar nuestros propios puntos de vista ante argumentos más sólidos.
- Integradoras: Son las habilidades para articular en la acción misma las demás competencias y los conocimientos necesarios, para el ejercicio de la ciudadanía. Por ejemplo: resolver un conflicto pacífica y constructivamente.

Por su parte la Ley 115 que reglamenta los recursos y competencias para la prestación de servicios educativos y de salud, hace explícito que, entre las competencias de la nación, en materia de educación, está el formular las políticas

y objetivos de desarrollo, para el sector educativo y dictar normas para la organización y prestación del servicio,

En el artículo 20 de esta ley expresa que son objetivos generales de la educación básica: propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo; desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente; ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana; propiciar el conocimiento y comprensión de la realidad nacional para consolidar los valores propios de la nacionalidad colombiana tales como la solidaridad, la tolerancia, la democracia, la justicia, la convivencia social, la cooperación y la ayuda mutua; Fomentar el interés y el desarrollo de actitudes hacia la práctica investigativa, y propiciar la formación social, ética, moral y demás valores del desarrollo humano.

Decreto 1860 del Ministerio de Educación Nacional, establece pautas y objetivos para los manuales de convivencia escolar, los cuales deben incluir entre otras normas de conductas que garanticen el mutuo respeto y procedimiento para resolver con oportunidad y justicia los conflictos.

El código de infancia y adolescencia, en su Artículo 30, sostiene el derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, al esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes. Igualmente, tienen derecho a que se les reconozca, respete y fomente el conocimiento y la vivencia de la cultura a la que pertenezcan.

Y en el artículo 41, inciso 9. Formar a los niños, las niñas y los adolescentes y a las familias en la cultura del respeto a la dignidad, el reconocimiento de los derechos de los demás, la convivencia democrática y los valores humanos y en la solución pacífica de los conflictos.

Artículo 43. Obligación ética fundamental de los establecimientos educativos. Las instituciones de educación primaria y secundaria, públicas y privadas, tendrán la obligación fundamental de garantizar a los niños, niñas y adolescentes el pleno respeto a su dignidad, vida, integridad física y moral dentro de la convivencia escolar. Para tal efecto, deberán:

1. Formar a los niños, niñas y adolescentes en el respeto por los valores fundamentales de la dignidad humana, los Derechos Humanos, la aceptación, la tolerancia hacia las diferencias entre personas. Para ello deberán inculcar un trato respetuoso y considerado hacia los demás, especialmente hacia quienes presentan discapacidades, especial vulnerabilidad o capacidades sobresalientes.
2. Proteger eficazmente a los niños, niñas y adolescentes contra toda forma de maltrato, agresión física o psicológica, humillación, discriminación o burla de parte de los demás compañeros y de los profesores.

3. Establecer en sus reglamentos los mecanismos adecuados de carácter disuasivo, correctivo y reeducativo para impedir la agresión física o psicológica, los comportamientos de burla, desprecio y humillación hacia niños y adolescentes con dificultades en el aprendizaje, en el lenguaje o hacia niños y adolescentes con capacidades sobresalientes o especiales.

Por otro lado el Plan Decenal de Educación, presenta el tema de la educación para la convivencia, la paz y la democracia, como uno de los desafíos para la educación nacional “la convivencia ciudadana” y para tal efecto señala la importancia de construir reglas de juego y forjar una cultura ética que permita, a través del dialogo, del debate democrático y de la tolerancia con el otro, la solución de los conflictos.

Por el lado de los lineamientos de la INSTITUCION EDUCATIVA TECNICA AGROPECUARIA SAN ONOFRE DE TOROBE este proyecto se mueve según la misión que está orientada hacia la formación de personas desde las dimensiones intelectual, ética, moral, espiritual, social, étnico- cultural y afectiva, preparadas para la generación de su propia empresa, articulada al desarrollo de competencias laborales asociadas al sector productivo, capacitadas para ingresar a la educación superior, garantizando el ejercicio de la autonomía, el respeto a los derechos humanos a fin de mejorar las condiciones de vida de la comunidad educativa.

Mientras se visiona en 15 años ser una entidad capaz de liderar procesos de formación tecnológica en el campo de la ciencia e investigación desde el ámbito agro empresarial, laboral y étnico-cultural mediante la adopción, adaptación e implementación de nuevas tecnologías a fin de potenciar en la comunidad educativa competencias laborales que permitan actuar con creatividad, liderazgo, eficiencia, responsabilidad y autonomía frente a los retos y exigencias que plantea el mundo moderno.

Esta se justifica en el P.E.I, porque es necesario establecer en el municipio de San Onofre una verdadera Institución Educativa Técnica con especialidad Agropecuaria, que se convierta en polo de desarrollo educativo, socio económico, cultural, etno-educativo y agro empresarial de la región y promocionar en la comunidad Educativa la capacidad de crear e investigar, adoptando la tecnología que se requiera en los procesos de desarrollo de la región y del país y le permita al estudiante ingresar al sector productivo o a la educación Superior.

Siguiendo los valores institucionales, la Institución Educativa Instituto Técnico Agropecuario San Onofre de Torobé como centro de ciencia y cultura se fundamenta en:

- ❖ Educación centrada en la persona desde una cosmovisión integral

- ❖ Orientada por principios democráticos: autonomía, libertad, pluralidad, multiculturalidad y participación
- ❖ Impulsar la solidaridad y la cooperación en el trabajo comunitario
- ❖ Fomentar el dialogo y la concertación en la resolución creativa de conflictos
- ❖ Inculcar la disciplina en el trabajo para lograr mejor productividad
- ❖ Demostrar competencias laborales en la especialidad agropecuaria
- ❖ Proyectar los estudiantes mediante la prestación de asesorías y servicios técnicos a entidades y productores de la región.
- ❖ Mantenerse a la vanguardia de nuevas tecnologías
- ❖ Fortalecer el sentido de pertenencia institucional
- ❖ Respetar la equidad de género, ofreciendo oportunidades que contribuyan al ejercicio del derecho a la igualdad
- ❖ El acceso y permanencia en la Institución no esta limitada por consideraciones de edad, etnia, credo, condición económica o social, pero si condicionada por la vocación técnico agropecuaria de sus integrantes y su comportamiento o conducta social abierta al cambio

Por otro lado el manual de convivencia de la I.E.T.A. San Onofre de Torobé, expresa que está inspirado en los principios de AUTONOMIA y LIBERTAD cuya finalidad es la formación personal, el autodomínio, es decir, la construcción de una disciplina interior. Este manual surgió como una alternativa de solución a la

problemática que se ha venido evidenciando en la I.E.T.A desde hace mucho tiempo, los objetivos del manual de convivencia son orientar la formación integral de nuestros estudiantes – respetando las diferencias individuales de tal forma que se le garantice el ejercicio de la libertad y la convivencia humana, proporcionar los medios y métodos para entender su ubicación dentro de la sociedad, los valores culturales de la misma y su responsabilidad ante ella, promover la creatividad, la productividad y la competitividad en los campos de la ciencia y la técnica agropecuaria, recogido el manual de convivencia en los apuntes anteriores, queda por sentado que todos ellos apuntan a que la lúdica educativa, tiene campo dentro del clima escolar.

5. METODOLOGIA

La metodología es según Tamayo⁷ el conjunto de métodos, estrategias y técnicas que se siguen en una investigación, facilitando el desarrollo de la misma, en efecto es el principio y camino ordenador del proyecto, desarrolla un proceso sistemático que permite el trabajo interdisciplinario y la participación consciente. Del mismo modo el investigador debe tener un conocimiento adecuado del contexto sociocultural que le permita responder a los problemas básicos del proyecto, contribuir a llevar una propuesta de solución, ejecución y proyección de la misma, ser flexible para adaptarse a situaciones cambiantes y diferentes a las previstas en el proyecto, encaminarse a la solución de problemas concretos, tener un carácter abierto en el sentido de que haga posible la integración de numerosos proyectos.

El enfoque que orienta el presente documento de estudio parte de la población del grado preescolar del cual se escoge una muestra donde se investiga sobre el impacto del uso de la lúdica como estrategia pedagógica para redireccionar el comportamiento en los y las estudiantes de la Sede San José de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria San Onofre de Torobé, Municipio de San Onofre, Sucre, esta investigación se basa en el paradigma cualitativo interpretativo, debido a que el objetivo de esta está centrado en aplicar diferentes estrategias lúdicas

⁷ TAMAYO Y Tamayo Mario. El proceso de la investigación científica. 3 edición, México: Limusa noriega editores, 2000. p.72

pedagógicas que nos permitan ayudar a mejorar el comportamientos de los y las estudiantes del grado preescolar.

Este proyecto de investigación se enmarca en el paradigma cualitativo interpretativo, por cuanto permite GENERAR, INDUCIR y CONSTRUIR a partir de la descripción del suceso en su medio natural tal como sucede en su acontecer.

El nivel de profundidad es el método inductivo, porque se parte de cada uno de los estudiantes para obtenerse conclusiones e interpretaciones de estos sujetos que viven él y dentro del fenómeno, permitiendo su comprensión y adentramiento en su psique, intentado explicar y relacionar los fenómenos en observación o estudio.

5.1 CATEGORÍAS DE ANÁLISIS

5.1.1 EL JUEGO: actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara.

5.1.2 ESPACIOS DE CONVIVENCIA: espacios que generan un buen ambiente y donde se pueden realizar actividades con los alumnos en donde se pueden sentir acogidos, respetados y cuidados.⁸

⁸ Adaptado de: <http://www.educarchile.cl/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?ID=212754>

5.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación que se utiliza en este proyecto es el cualitativo, pues, parte de la observación directa permite detectar las dificultades comportamentales que presentan los estudiantes y la forma en que se ha venido degradando el contexto escolar, conllevando a la búsqueda de estrategias de soluciones que permitan mejorar el comportamiento de los y las estudiantes del grado preescolar de la sede San José de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria San Onofre de Torobé, Municipio de San Onofre, Departamento de Sucre.

5.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

5.3.1 POBLACIÓN

La población y muestra objeto de investigación, entendida como el conjunto de personas sobre las que se van a desarrollar la experiencia; en este caso se centra en un grupo de el 100% de los y las estudiantes del grado preescolar de la Sede San José de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria San Onofre de Torobé, Municipio de San Onofre, Departamento de Sucre, que corresponde a 26 estudiantes donde 17 son de sexo masculino y 9 son de sexo femenino, cuyas edades están en los 5 años de edad.

5.3.2 MUESTRA

Como muestra se han tomado a 26 estudiantes que equivalen al 88% del total de los educandos correspondientes al grado preescolar de la jornada matinal, de los cuales 14 son hombres y 9 mujeres, por ser estos estudiantes los que más presentan problemas de comportamiento entre los y las estudiantes del grupo objeto de estudio.

5.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTACIÓN PARA LA RECOLECCIÓN Y EL TRATAMIENTO DE LOS DATOS.

El desarrollo del presente proyecto se basa en la observación directa, preguntas abiertas y una encuesta dirigida a los y las estudiantes, padres-madres de familia y docentes como medio para diagnosticar posibles problemas de comportamiento en el grado preescolar de la Sede San José de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria San Onofre de Torobé, Municipio de San Onofre, Departamento de Sucre,

Se utilizó como primera técnica de recolección de datos la observación directa, quien para Guash (2008), “se puede definir como la práctica de hacer investigación tomando parte en la vida del grupo social o institución que se está investigando. Así el investigador tiene una meta doble, asumir el rol de un participante en un entorno e investigar el carácter etnográfico del entorno participando. El investigador se acostumbra a ser un actor en la investigación social en la situación social y puede asimilar y comprender el comportamiento”, según lo anterior, es y ha sido pertinente utilizar esta técnica pues ha mostrado la necesidad inminente que había de trabajar en el mejoramiento del comportamiento en este grupo de estudiantes.

Luego, se realizó una encuesta quien según García (2002) es un método que se realiza por medio de las técnicas de interrogación, procurando conocer aspectos relativos a los grupos tanto entender como para justificar, la utilidad de la encuesta es obtener información relativa a las características predominantes de una población mediante la aplicación de procesos; en este caso la encuesta está dirigida a los padres y madres de familia y docentes y trata sobre el comportamiento que los y las estudiantes objeto de estudio mantienen en el colegio, la familia, la comunidad y el entorno.

La investigación se inicio con la determinación del tema “LA LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA REDIRECCIONAR EL COMPORTAMIENTO EN LOS Y LAS ESTUDIANTES DEL GRADO PREESCOLAR” y la formulación del problema con los cuales después determinamos las fases para la elaboración del problema:

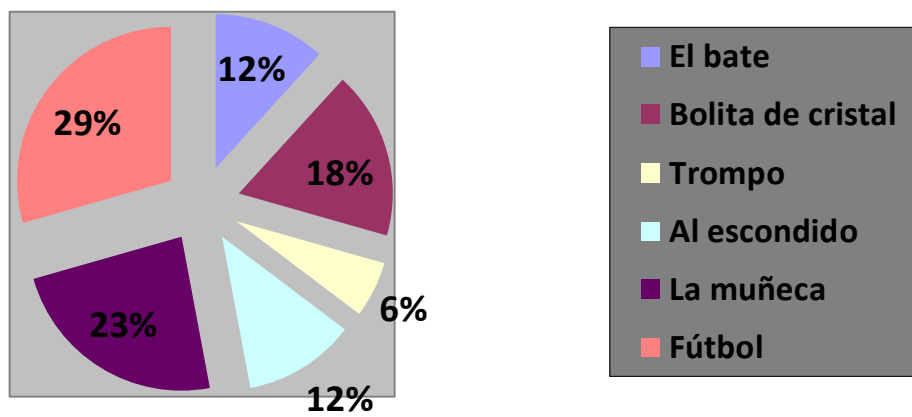
- Escogencia de la institución donde se realizaría el proyecto y el grado a estudiar.
- Aplicación una encuesta como instrumento que permitiera arrojar resultados para detectar si allí existía este tipo de problema. (ver anexo 4)
- Efectivamente se detectó el problema y sus posibles causas.

Se realizaron una serie de actividades lúdicas educativas para mejorar el comportamiento de los y las estudiantes del grado sujeto a estudio. (Ver anexo 5)

5.5 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS RECOLECTADOS

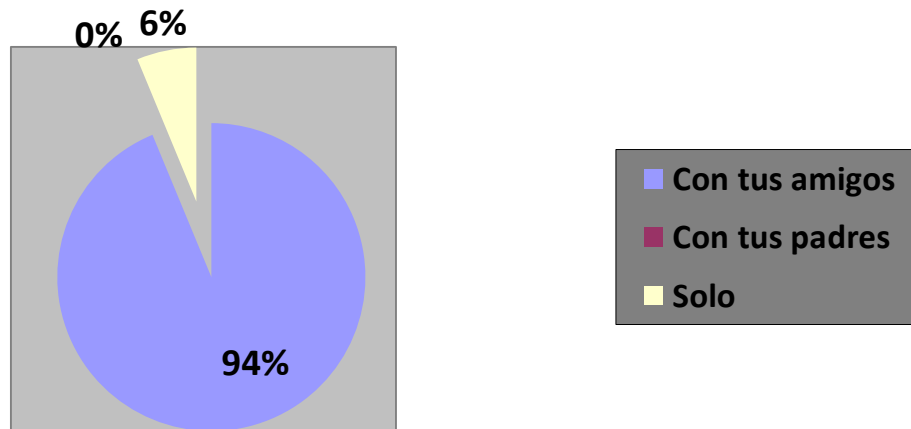
ENCUESTA DIAGNOSTICA A ESTUDIANTES

1. ¿Cuál es tu juego preferido?



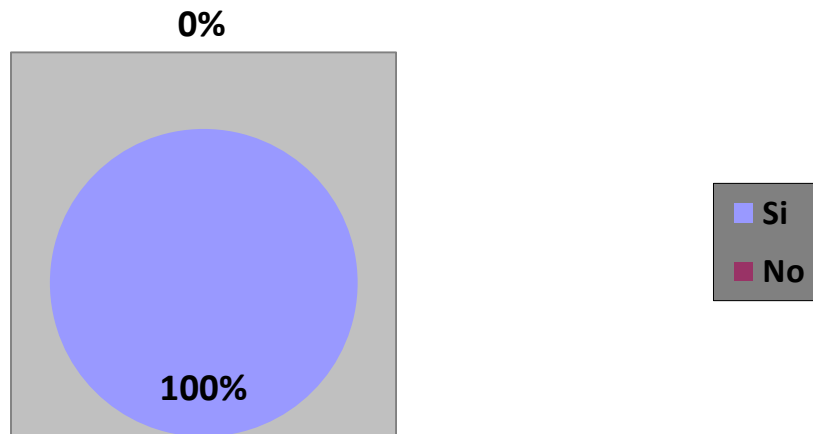
Al observar la gráfica N° 1 podemos concluir que el 28% de los estudiantes del grado preescolar de la sede San José de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria San Onofre de Torobé, municipio de San Onofre, departamento de Sucre tiene como su juego preferido el fútbol, el 24% considera que su juego preferido es la muñeca, que el 18% le gusta jugar con la bolita de cristal, que el 12% tiene como preferencia el bate, el 12% le gusta al escondido y que el 6% de ellos prefiere jugar al trompo. Por lo tanto nos atrevemos a decir como investigadores que a los estudiantes encuestados en su mayoría prefieren jugar al futbol ante otras opciones.

2. ¿Con quién lo juegas?



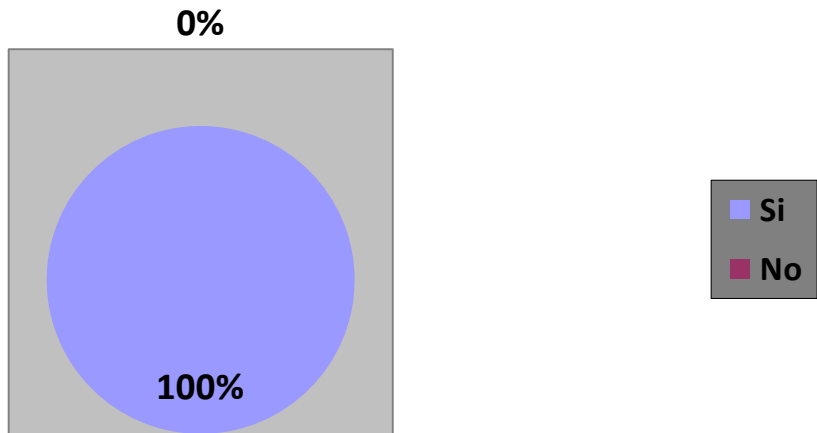
En cuanto a la pregunta número 2, encontramos que el 94 % de los estudiantes juega con sus amigos, 6% solos y 0% con sus padres, por lo tanto estos niños y niñas tienen poca relación padre-madre- juego, pero si un altísimo porcentaje amigo- juego, lo que los lleva a relacionar al juego con sus amigos.

3. ¿Te gustan los juegos que pone tu maestra?



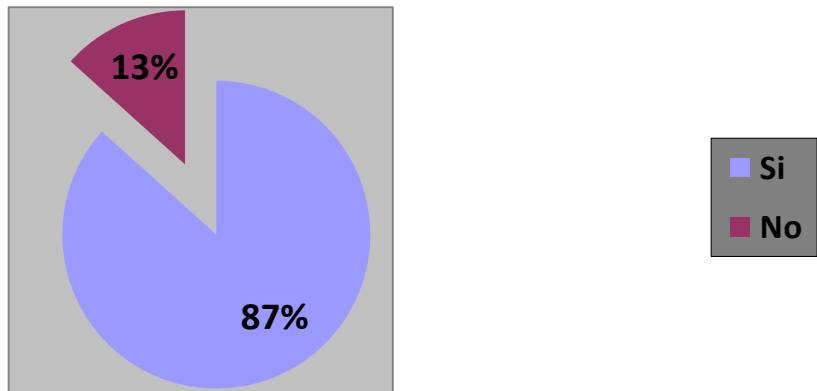
En la pregunta ¿Te gustan los juegos que pone tu maestra?, manifestaron en un 100% que sí, lo que señala que la maestra de estos estudiantes conoce bien sus necesidades y trata de satisfacerlas a través de la lúdica.

4. ¿Compartes los juegos con tus compañeros?



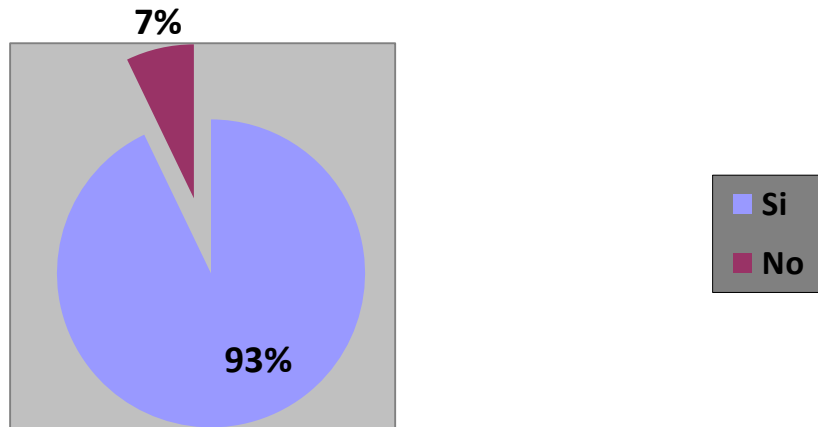
Al interrogar a los educandos sobre si comparten los juegos con sus compañeros, mostraron en un 100% que sí, lo que respalda aún más a la pregunta número 2, pues le gusta relacionarse con sus compañeros a través del juego.

5. ¿Tus compañeros dicen frecuentemente palabras vulgares?



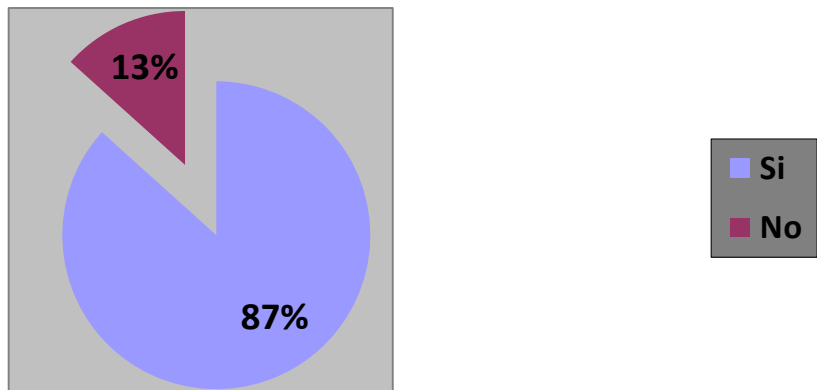
Los niños y niñas del grado preescolar de la sede San José de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria San Onofre de Torobé, municipio de San Onofre, departamento de Sucre aseguran que el 87% de sus compañeros dicen frecuentemente palabras vulgares, mientras el otro 13% restante declara que no, situación que suponemos se da dado el entorno en que residen estos estudiantes, zona de personas tipo vulnerables, desplazados y algunos otros muchos desocupados y no escolarizados que no tienen nada más que ofrecer a su alrededor, ellos en ese afán de crecer y utilizando la imitación como mecanismo para ello, terminan haciendo exactamente lo mismo que ven en sus modelos de crecimiento.

6. ¿ Se presentan peleas entre tus compañeros?



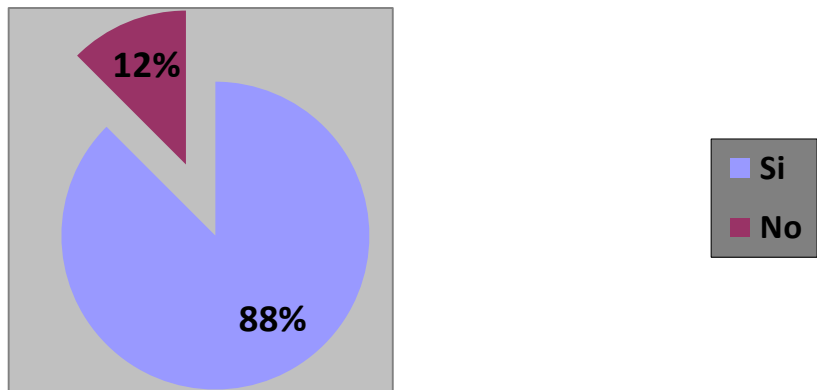
A pesar de la buena disposición del maestro de infundir valores a los estudiantes y enseñar el uso de la palabra para la resolución de conflictos en esta grafica se evidencia claramente que el 93% de los estudiantes de este grado objeto de estudio manifiesta que se presentan peleas entre tus compañeros, mientras un 7% dice que esto es falso.

7. ¿Te gustaría que siempre antes de iniciar las clases se hicieran juegos?



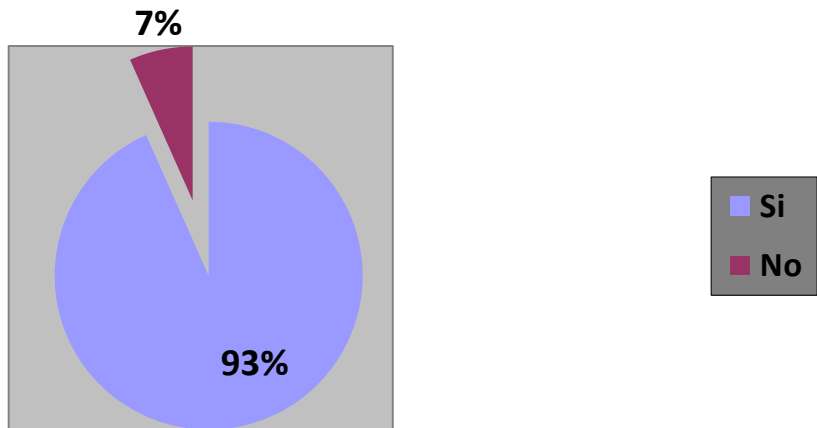
A un 87% de los encuestados le gustaría que siempre antes de iniciar las clases se hiciera un juego, frente a un 13% que dice que no, esta grafica indica que la mayoría de los educandos objeto de estudio ven el juego como parte motivadora antes de iniciar sus actividades académicas.

8. ¿Participarías en juegos dirigidos por tu maestra durante el descanso con tus compañeros de salón?



Un 88% de los educandos de este grupo, dice que participaría en juegos dirigidos por su maestra durante el descanso con sus compañeros de salón, mientras un 12% dice que no participaría, un alto porcentaje de estos estudiantes daría fe de los beneficios que ofrece el juego como parte del crecimiento integral del ser humano.

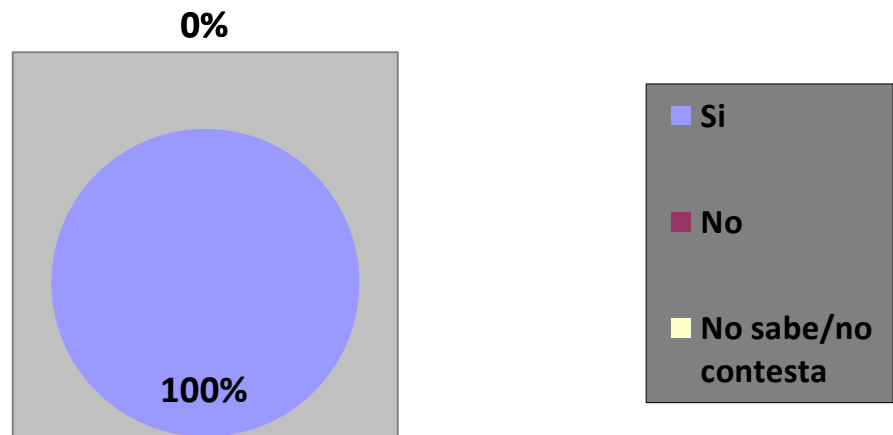
9. ¿Te gustaría que padres de familia, docentes y compañeros de otros salones participaran en los juegos del descanso?



Un 93% dice que le gustaría que padres de familia, docentes y compañeros de otros salones participaran en los juegos del descanso, mientras el 7% restante expresa que no le gustaría, esto evidencia que un alto porcentaje de los estudiantes les gustaría aventurarse a jugar con todos los entes de la comunidad educativa, para de esta manera estrechar los lazos de convivencia institucional.

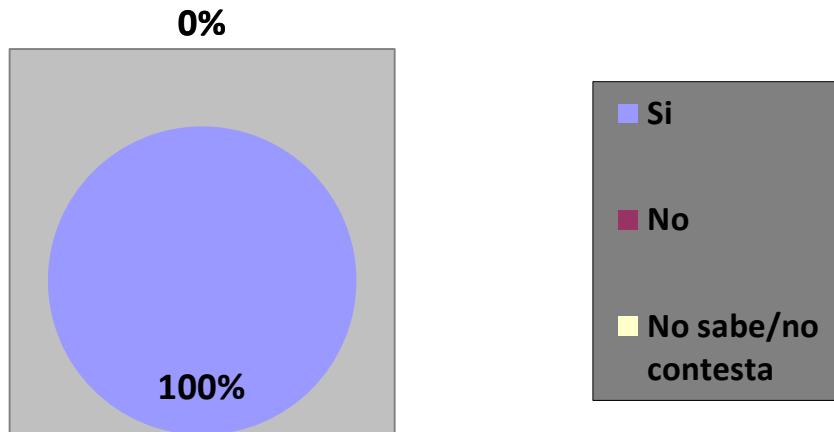
ENCUESTA DIAGNOSTICA A DOCENTES

1.¿Cree usted que en su ambiente escolar se convive apropiadamente?



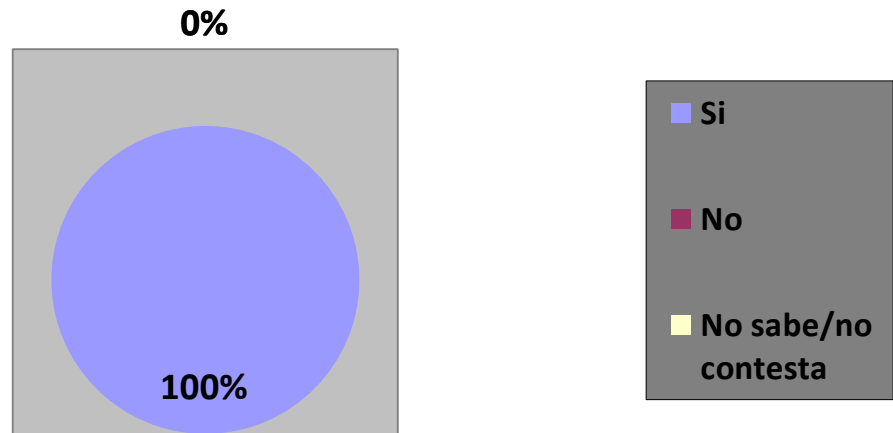
El 100% de los docentes encuestados, respondieron que ellos creen que en su ambiente escolar se convive apropiadamente, por lo que deducimos que el clima escolar que se vive en la sede San José, de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria San Onofre de Torobé, municipio de San Onofre, departamento de Sucre ofrece un ambiente sano para la formación integral de los educandos que aquí asisten.

2.¿Considera que se pueden generar estrategias para mejorar la convivencia en su ambiente escolar?



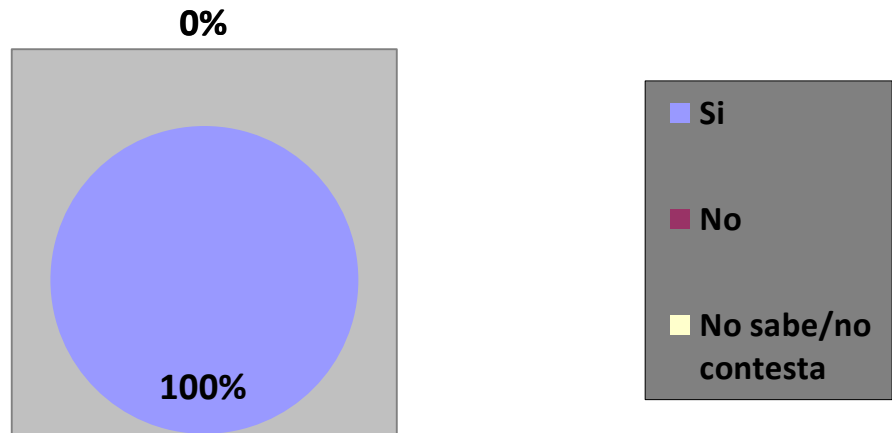
El 100% de los educadores de esta sede considera que se pueden generar estrategias para mejorar la convivencia en su ambiente escolar, pues son conscientes de que se necesita mejorar la convivencia en el ambiente escolar, a pesar de haber manifestado en la pregunta número 1 que en su ambiente escolar se convive apropiadamente, lo que no significa que no haya nada que mejorar.

3. ¿Posee usted conocimiento de lo que es la lúdica?



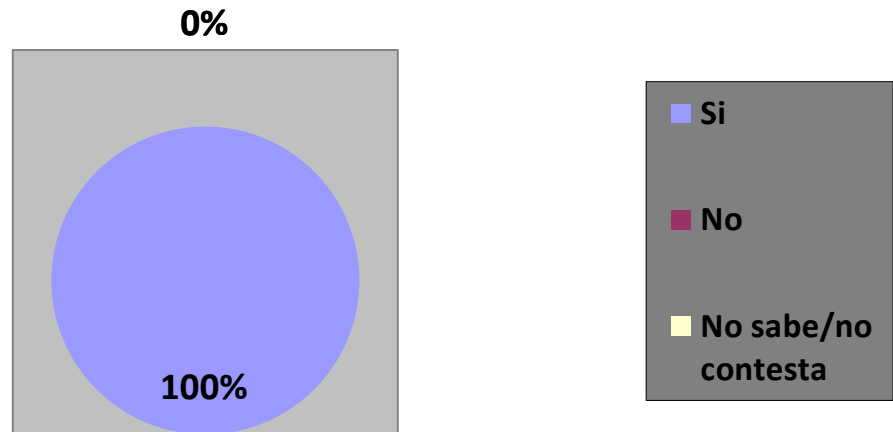
El 100% de los educadores manifestaron conocer el concepto de lúdica, por lo que deducimos que ellos en su práctica pedagógica utilizan la lúdica como una herramienta de aprendizaje en su comunidad educativa la cual a su alrededor solo tiene un sinfín de problemas psicosociales.

4. ¿Es importante el juego en la educación escolar?



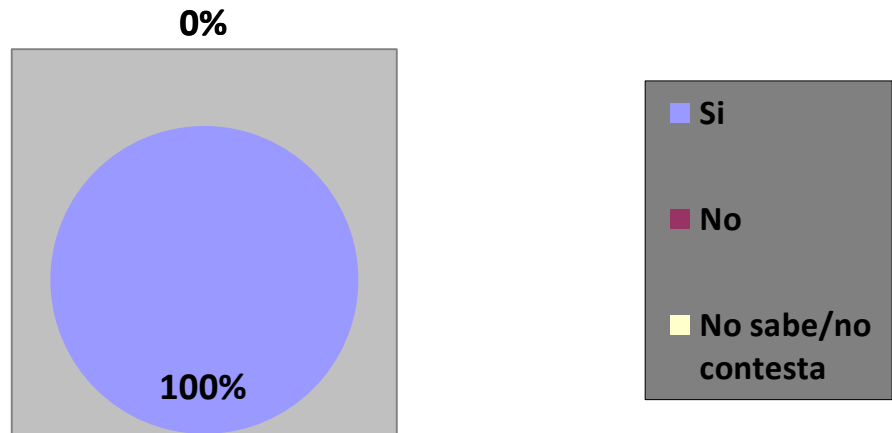
El 100% de los docentes encuestados considera que el juego en la educación escolar es importante, por lo que cree que a través de este se pueden rescatar los ambientes escolares sanos y por ende mejorar la convivencia, atraer a los estudiantes evitando la deserción escolar, pues tal es la motivación que da el juego que los y las estudiantes responden con entusiasmo a las instrucciones impartidas.

5.¿Cree usted que puede transformar la forma de pensar y actuar de sus estudiantes a través de la lúdica?



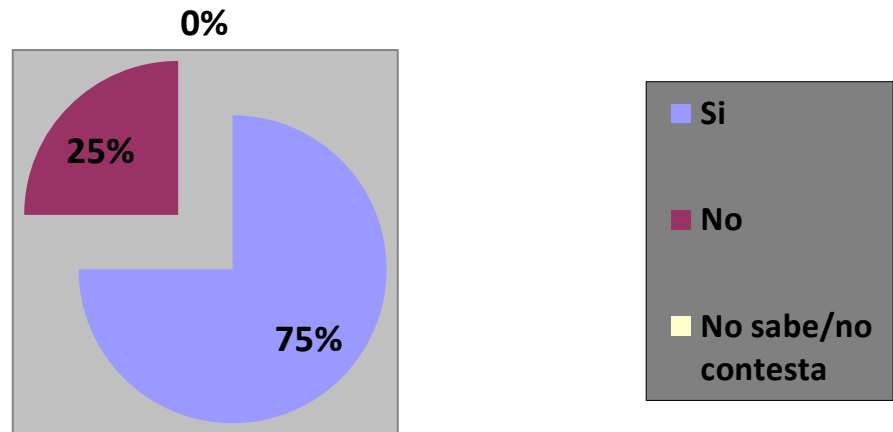
El 100% de los maestros contestaron que se puede transformar la forma de pensar y actuar de sus estudiantes a través de la lúdica, ya que el juego se puede utilizar como una herramienta para mejorar la forma de pensar y actuar, estimulando a través del juego el desarrollo de la corporeidad y la búsqueda de emociones en las actividades escolares.

6.¿Se pueden rescatar valores comportamentales a través de la lúdica?



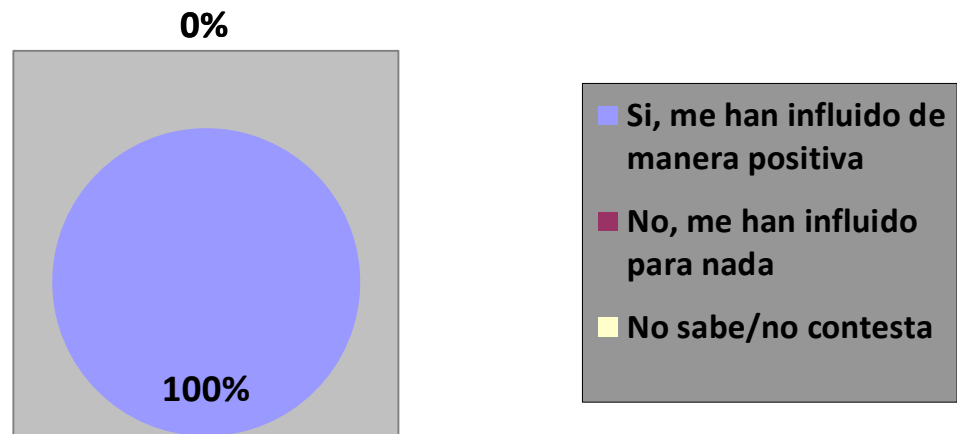
En esta pregunta el 100% de los docentes encuestados dieron un rotundo si a que se pueden rescatar valores comportamentales a través de la lúdica, mediante el desarrollo de sus opiniones e ideas y que estas sean respetadas mejorando así la integración y el aprendizaje en su ambiente escolar.

7.¿Afectan los juegos que han tenido los niños en la forma de relacionarse con los demás?



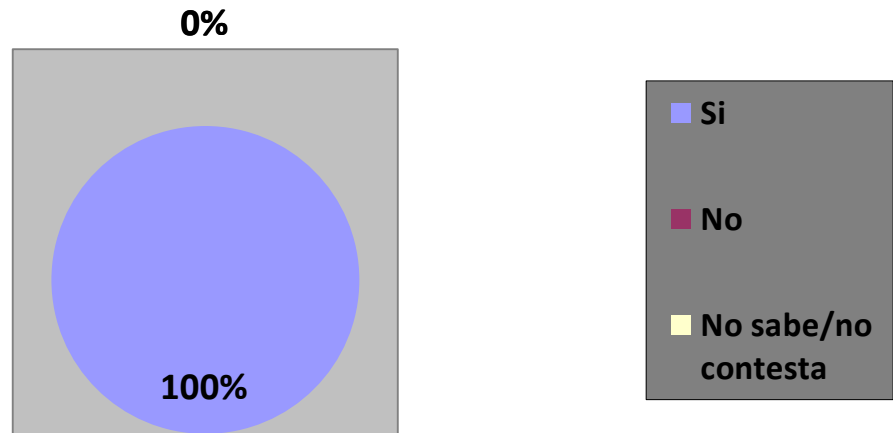
A esta pregunta un 75% opina que si, y el 25% restante considera que no, dado el resultado pensamos que la mayoría de los educadores de esta sede creen que depende del juego al que el estudiante juegue así será su comportamiento, pues estará habituado a esa práctica ya sea positiva o negativa en su crecimiento integral.

8. Para usted, ¿En su infancia, los juegos que haya podido tener le han influido en su comportamiento, disciplina y relaciones personales?



El 100% considera que de una u otra forma los juegos que tuvo en su infancia han podido influir en su comportamiento, disciplina y relaciones personales, que al día de hoy le han dado resultados ya sean positivos o negativos.

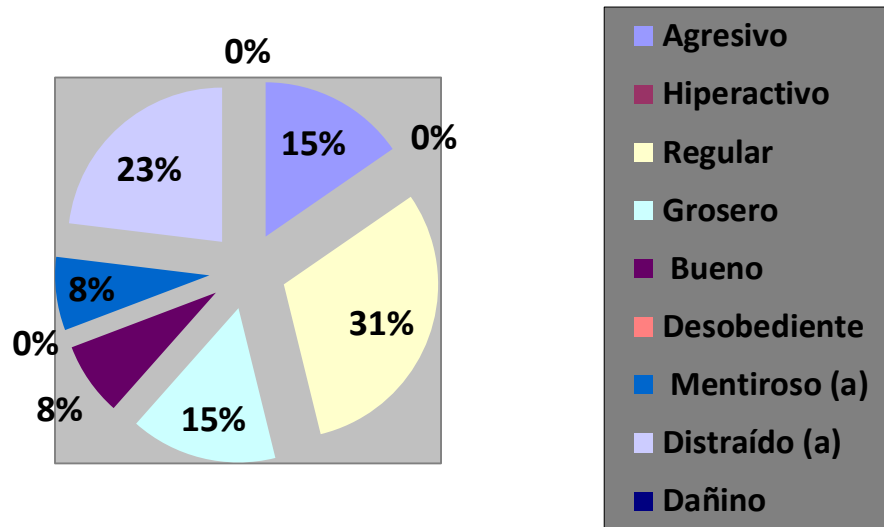
9. ¿Dedicaría usted su tiempo libre para jugar con los estudiantes de la institución?



El 100% de los encuestados dijo si a esta pregunta, viéndolo desde el aspecto legal el maestro está obligado a dar valor agregado a sus estudiantes y no debe desperdiciar oportunidad alguna para hacer buen uso del tiempo libre jugando, integrándose recreativamente y compartiendo momentos alegres. Por su respuesta evidenciamos claramente que estos docentes tienen la disposición de que en la institución se implementen actividades lúdico-recreativas.

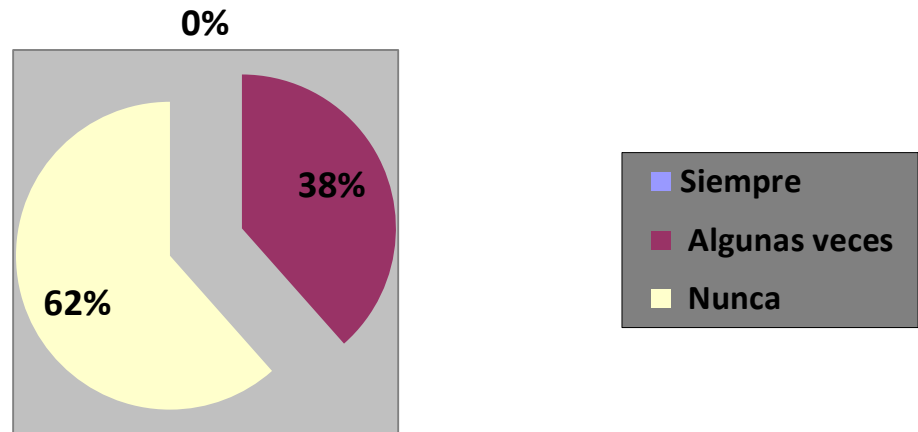
ENCUESTA DIAGNOSTICA A PADRES-MADRES DE FAMILIA

1. ¿Cómo es el comportamiento de su hijo(a) en la casa?



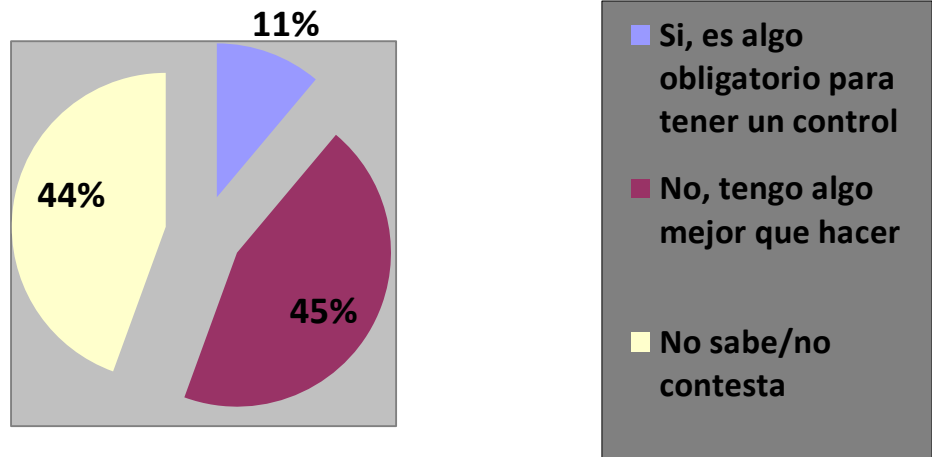
Frente a este interrogante un 31% de los padres-madres de familia contestó que su hijo en casa tiene un comportamiento regular, 23% dijo que el comportamiento es distraído, 15% se comporta agresivo, 15% grosero, 8% mentiroso y el 8% restante tiene un buen comportamiento, dado este resultado se evidencia que los estudiantes de este grado objeto de estudio tienen en casa una cantidad de conductas disruptivas en casa que de una u otra forma cuando llegan a clase las manifiestan de igual manera y que solo un 8% mantiene un buen comportamiento en casa, situación de seguro que por parte de los estudiantes se ve reflejada en el aula de clase también.

2.¿Con que frecuencia le pregunta al docente a cerca del comportamiento de su hijo(a) en el aula de clase?



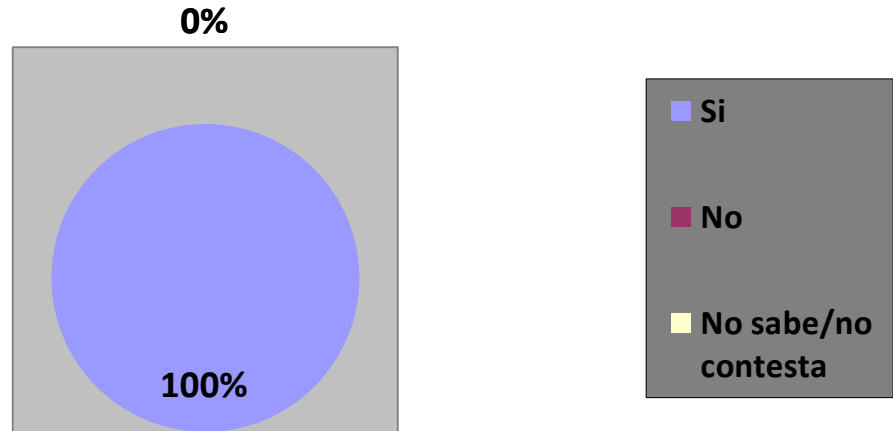
Un 62% nunca pregunta al docente a cerca del comportamiento, disciplina y relaciones personales de su hijo(a) en el aula de clase y solo el 38% restante lo hace algunas veces. Situación preocupante pues se evidencia que el padre-madre de familia del grado preescolar de la básica primaria de la sede San José de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria San Onofre de Torobé, municipio de San Onofre, departamento de sucre, está lejos de cumplir su papel de veedor en el crecimiento integral de sus hijos.

3. ¿Usted como padre o madre controla a que juegan sus niños?



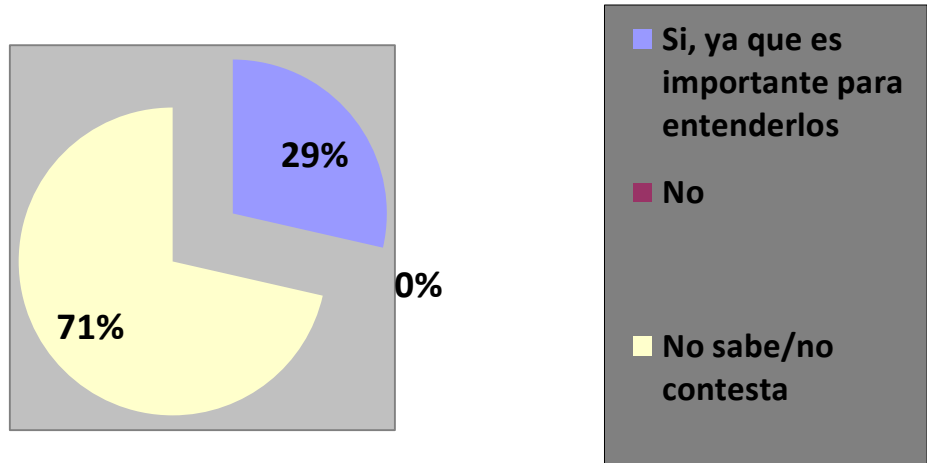
En esta pregunta las respuestas son muy variadas pues 45% dice que tiene algo mejor que hacer que controlar a que juegan sus niños, 44% opina que es obligatorio controlar a que juegan sus niños y un 11% no sabe/no responde. Esta pregunta respalda la anterior pues es claro que los padres. madres de familia están olvidando su papel constructor-protector de su hijo en la sociedad.

4. ¿Es importante el apoyo de los padres-madres en la infancia?



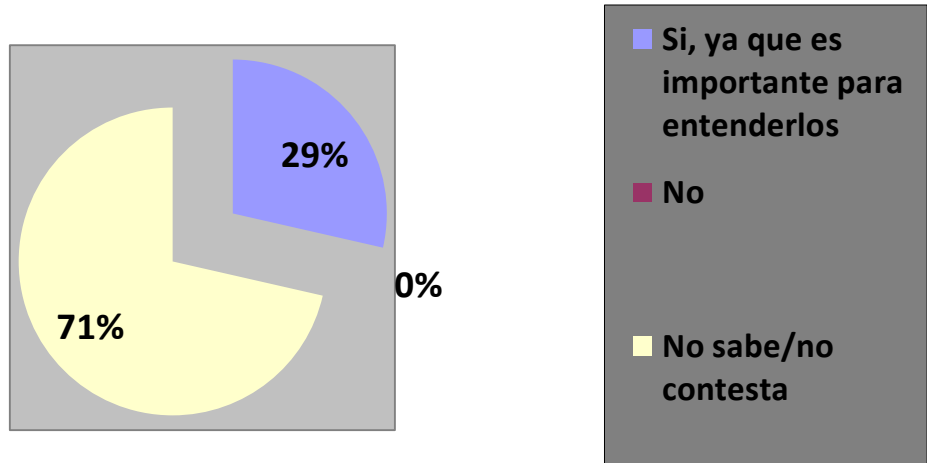
En esta pregunta el 100% respondió que sí, es importante el apoyo de los padres-madres en la infancia, pero sus respuestas en las 2 anteriores preguntas nos dicen que ellos no están actuando como actores principales en el desarrollo de sus hijos a pesar que aquí manifiestan que es de vital importancia.

5. ¿Y en los juegos?



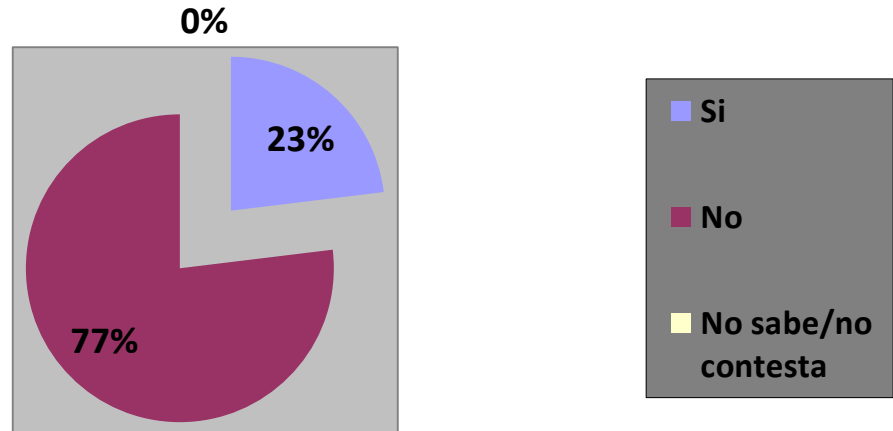
En esta pregunta los padres-madres de familia respondieron que es importante apoyarlos en los juegos, por lo tanto ellos son conscientes de su responsabilidad como padres.

6.¿Sabe usted que es la lúdica?



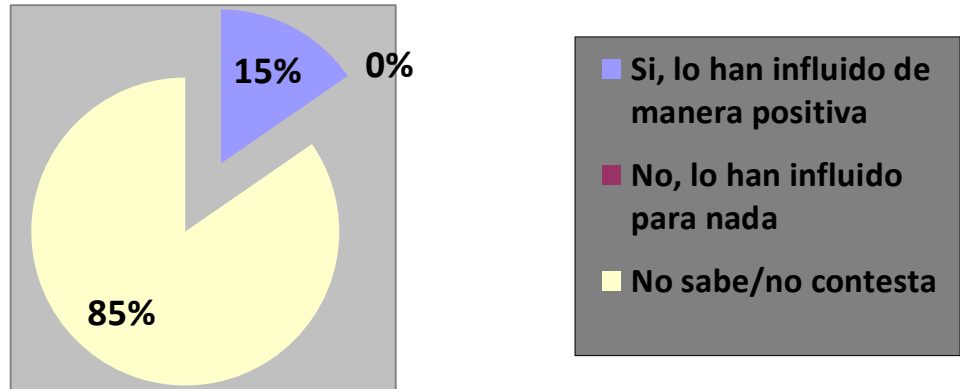
En esta pregunta el 71% de los encuestados respondió no sabe/no contesta y un 29% dijo si saber que es la lúdica, la causa real de la respuesta de ese 71% no la sabemos pues puede ser por desconocimiento del término, preferir no hablar del tema entre otras cosas que podemos suponer, pero hay un 29% que dice si saber que es lúdica.

7.¿Juega usted con su hijo(a)?



El 77% manifiesta que no juega con su hijo y el 23% dice que si, este alto porcentaje de una u otra forma nos muestra que una gran debilidad en la relacione padre-madre de familia – hijo, lo que hace que su proceso comunicativo no sea tan bueno como para fomentar un desarrollo integral entre ambos.

8. ¿Cómo influye la lúdica en el mejoramiento del comportamiento de su hijo(a)?



Frente a este interrogante los padres-madres de familia manifiestan con un 85% que la lúdica no ha influido para nada en el mejoramiento del comportamiento de su hijo(a), mientras un 15% señala que la lúdica si ha influido de manera positiva en el mejoramiento del comportamiento de su hijo(a).

ANALISIS E INTERPRETACION DE LA OBSERVACION DIRECTA

A través de la observación directa, describimos, que siempre estudiantes y docentes demuestran comportamientos inadecuados; entre estudiantes, estudiantes-docentes y estudiantes-medio ambiente. Se evidencian conflictos entre los estudiantes siendo resueltos por sus propios medios, al llamado de atención de los docentes siempre asumen una actitud de rebeldía, falta de respeto a la autoridad y a la normatividad del manual de convivencia, se evidencia algunas veces incumplimiento de las normas escolares, en los aspectos de porte de uniforme, se lastiman verbal y físicamente, algunas veces hay atención al desarrollo de las clases, siempre están marcando los pupitres, algunas otras veces marcan las paredes del aula, al indicar el descanso siempre se alegran, gritan de emoción y quieren salir todos al mismo tiempo del salón, los docentes nunca les presentan a los estudiantes estrategias donde se utilice el juego para motivarlos o desarrollar sus clases, los padres-madres de familia a veces intervienen en la solución del conflicto de su hijo, porque lo cita el docente o directivo de lo contrario no hace presencia en la institución.

Analizando los resultados de la observación directa del grado objeto de estudio se puede inferir que:

La institución no cuenta con un plan de estudio encaminado a desarrollar la dimensión lúdica en los estudiantes. Hace falta que los docentes incluyan en los planes de área actividades como el juego para que el conflicto escolar que existe

disminuya o desaparezca. A pesar de esto, los docentes demuestran estar dispuestos a que se le dé un manejo para la resolución de conflictos escolares.

6. ACTIVIDADES INTEGRADORAS

Durante la construcción y elaboración de este proyecto, se estableció un plan de acción en el cual se integraron las actividades necesarias para la planeación y ejecución del proyecto de intervención cuyo objetivo principal fue mejorar la problemática evidenciada en el aula para el fortalecimiento de los procesos de desarrollo integral del niño a través del juego.

Con base en lo anterior se desprende un cuadro que contiene las actividades realizadas en el grado preescolar sede San José de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria San Onofre de Torobé, Municipio de San Onofre, Departamento de Sucre con cada uno de los agentes educativos, donde se especifica la duración de las actividades, el objetivo desarrollado, las dimensiones, el impacto o logro alcanzado y demás aspectos descritos a continuación:

FECHA	OBJETIVO	ACTIVIDAD	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLES	IMPACTO
mayo de 2013	Sensibilizar a los directivos y docentes sobre la necesidad de mejorar el comportamiento de los y las estudiantes objeto de estudio	Charla con directivos y docentes perteneciente al grado preescolar de la sede San José de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria San Onofre de Torobé, Municipio de San Onofre, Departamento de Sucre.	Tablero, marcador, libros de consulta, encuestas, internet, docente del grado preescolar y directivos.	1 mes	Grupo investigador	Directivos y docentes sensibilizados por lo que dieron a conocer que fue una reflexión para su práctica pedagógica

Junio – Julio de 2013	Decidir qué actividades se realizarán.	Análisis de resultados de las pruebas aplicadas en el proyecto. Revisión bibliográfica.	Libros de consulta, encuestas.	1 mes	Grupo investigador.	Dar un significado a la propuesta conforme a los resultados arrojados.
Agosto - Octubre de 2013	Presentar propuestas para la escogencia de una de ellas	Reunión del grupo investigador, docente de aula, para analizar y decidir la propuesta más adecuada.	Tablero, marcador, libros de consulta, internet, estudiantes, padres de familia y docente de aula.	2 meses	Grupo investigador.	Obtener propuesta acorde con el estudio de investigación.

Octubre -Noviembre de 2013	Diseñar la propuesta seleccionada.	Reunión del grupo investigador, para elaborar la propuesta.	Papel bond, lápiz, copias, internet	1 mes	Grupo investigador.	Presentar la propuesta ante el asesor de la universidad.
----------------------------	------------------------------------	---	-------------------------------------	-------	---------------------	--

<p>diciembre de 2013</p>	<p>Socializar la propuesta (ver ANEXO 2)</p>	<p>Reunión del grupo investigador, padres-madres de familia, docente de aula, estudiantes con el fin de divulgar la propuesta.</p>	<p>Tablero, marcador.</p>	<p>1 mes</p>	<p>Grupo investigador.</p>	<p>Comunidad educativa informada sobre los lineamientos de la propuesta escogida. Se consiguió gran apoyo por parte de todos los miembros de la comunidad educativa, es de resaltar la gran asistencia por parte de los padres de la familia donde reconocieron la importancia de implementar nuevas experiencias en sus hijos e hijas que incluyan la lúdica como parte del proceso educativo.</p>
--------------------------	--	--	---------------------------	--------------	----------------------------	--

enero – julio de 2014	Poner en práctica las actividades (ver ANEXO 6)	Reunión del grupo investigador, docente de aula, estudiantes, para poner en práctica los juegos escogidos para la realización de la propuesta.	Aula de clase, sillas, Grabadora, globos, estudiantes, patio, docente de aula, grupo investigador	6 meses	Grupo investigador, docente de aula, estudiantes.	Los niños y las niñas se mostraron muy motivados, puesto que se evidenció su alegría y participación constante en las diferentes actividades y estrategias que se utilizaron pues estas resultaron, novedosas y llamativas para ellos, obteniendo con ello mejores resultados en el comportamiento
-----------------------	---	--	---	---------	---	--

7. PROPUESTA PEDAGOGICA

7.1 TITULO

“EL MAGICO MUNDO DEL JUEGO”

7.2 DESCRIPCION DE LA PROPUESTA

Una vez definidas e identificadas las características de los y las estudiantes seleccionadas, se da inicio a la implementación de la propuesta pedagógica fundamentada en el juego como estrategia para estimular el mejoramiento del comportamiento, teniendo en cuenta la edad, personalidad y nivel de desarrollo de cada uno de ellos. Normalmente, puede resolverse esta cuestión considerando si su actuación cumple con las expectativas de la familia o bien si perturba el ambiente familiar, social y escolar.

Por ello cada actividad que se realiza tiene como objetivo, dicho estímulo y desarrollo para que el niño pueda desarrollar su proceso psicosocial de manera positiva sin ningún tipo de dificultad.

Que un comportamiento se mantenga o desaparezca depende en buena medida de la reacción y medidas que tomen los padres-madres de familia y maestros al respecto. Aprender a utilizar las dinámicas que presentan una serie de juegos donde existe el premio y castigo puede solucionar algunos de estos problemas; para ello es necesario conocer el procedimiento, requiere:

- Establecer qué comportamientos suponen un problema, considerando la edad y el desarrollo del niño
- Intentar frenar el comportamiento, ignorándolo o castigándolo
- Ofrecer una alternativa deseada de conducta, reforzándola mediante el premio.

7.3 OBJETIVOS

7.3.1 OBJETIVO GENERAL

Desarrollar un conjunto de actividades a través del juego que permitan mejorar el comportamiento de los y las estudiantes del grado preescolar de la sede San José de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria San Onofre de Torobé, Municipio de San Onofre, Departamento de Sucre.

7.3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- ❖ Implementar juegos dirigidos como las rondas infantiles para estimular las buenas relaciones personales.
- ❖ Desarrollar en los niños habilidades comunicativas para expresar sus sentimientos, cosa que facilite su participación en todas las actividades escolares.
- ❖ Practicar una serie de juegos para estimulen el desarrollo integral de los y las estudiantes objeto de estudio.

7.4 METODOLOGIA

La propuesta educativa “**EL MAGICO MUNDO DEL JUEGO**” como estrategia utilizada para mejorar el comportamiento de los y las estudiantes del grado preescolar de la sede San José de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria San Onofre de Torobé, Municipio de San Onofre, Departamento de Sucre, como investigación de tipo cualitativa, lo que se puede sustentar con los resultados arrojados por la encuesta y observación directa con que se realizó el diagnóstico para poder llegar a esta de forma que se ha integrado lo investigado y la acción que comprenden las condiciones, planteándose posibilidades de respuesta, que analizadas en su efectividad, posibilitan la aplicabilidad en los contextos educativos concretos.

7.5 ACTIVIDADES INTEGRADORAS DE LA PROPUESTA

FECHA	OBJETIVO	ACTIVIDAD	DIMENSIÓN	RECURSOS
enero – marzo de 2014	Aceptar y respetarse hacia uno mismo y también hacia los demás.	EMILIANO RIÑA DE GALLOS CRUZAR EL RIO	Convivencia y paz	Estudiantes del grado preescolar, equipo investigador, refrigerios.
abril – mayo de 2014	Mejorar las relaciones personales entre los y las estudiantes objeto de estudio	GUARDIAS Y LADRONES CARRERA DE OBSTACULOS PASEO DE GLOBOS	Participación y responsabilidad democrática	Estudiantes del grado preescolar, equipo investigador, globos, refrigerios.

Junio – julio de 2014	Integrar al grupo para mejorar el comportamiento en los y las estudiantes seleccionados para trabajar el proyecto.	EL CABALLO LOCO	Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias	Estudiantes del grado preescolar, equipo investigador, globos, refrigerios.
-----------------------	--	------------------------	---	---

7.6 EVALUACIÓN

AUTO EVALUACION: realizada a sí mismo por cada uno de los estudiantes, quienes reconocieron sus fortalezas y debilidades durante el desarrollo del proyecto.

CO EVALUACION: realizada por los estudiantes del curso entre sí haciendo buen uso de las competencias ciudadanas.

HETERO EVALUACIÓN: realizada por la comunidad educativa: directivos, docente del curso, representante de los padres de familia y el grupo investigador.

8 CONCLUSIONES

Las conclusiones a las cuales llegamos con la investigación realizada durante la ejecución de este proyecto son las siguientes:

La lúdica permite una formación integral de la persona humana, crea habilidades para adaptarse y desenvolverse con soltura y dinamismo en cualquier entorno, dado que el juego es una actividad inherente al ser humano, la cual le permite traspasar los límites puramente biológicos o físicos, transformándolo en una función llena de sentidos, ya sea como una actividad o como una función social.

Con las metodologías utilizadas se logró motivar a los y las estudiantes en la participación de su propio mejoramiento en su comportamiento, que los va guiando hacia una convivencia armónica y pacífica, puesto que el juego hace posible que se generen espacios donde sus influencias actúen positivamente sobre el comportamiento de los estudiantes.

El docente de aula participó como orientador y facilitador del ambiente para realizar las actividades propuestas, pues debido a las problemáticas constantes en la familia y en la sociedad, es inevitable para los maestros verse enfrentado a continuas situaciones agresivas de estudiantes. Esta es una realidad que obliga al cuerpo de maestro de las instituciones educativas a preocuparse y por ende a

informarse a cerca de como asumir una posición adecuada frente a la problemática, para ofrecer a los educados, actitudes diferentes de las que extremadamente le brindan y así hacer de las instituciones educativas centros de refugios y de esperanza de vida, lugares ocupados con amor, entusiasmo e interés que colme de alegría y complacencia a toda la comunidad educativa.

Los estudiantes mejoraron el trato, la comunicación y elevaron el valor del respeto a las reglas preestablecidas para resolver dificultades que se presentan en el desarrollo de actividades en comunidad.

Se identificaron potencialidades en los estudiantes, que de ser más explotados y articulados a la elaboración de proyectos lúdicos, existe la gran posibilidad que los niños lleguen a un grado de concientización de su comportamiento.

Todo lo anterior permitió en los y las estudiantes del grado preescolar de la sede San José de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria San Onofre de Torobé, Municipio de San Onofre, Departamento de Sucre a mejorar el comportamiento, y con este la disciplina, las relaciones personales y el rendimiento académico reflejado en su actuación dentro de la institución educativa, la comunidad y su entorno.

9 RECOMENDACIONES

A la Institución Educativa Técnica Agropecuaria San Onofre de Torobé, Municipio de San Onofre, Departamento de Sucre, seguir utilizando las diferentes actividades estratégicas lúdico-recreativas presentadas en este proyecto, debido a que conducen a mejorar el comportamiento en cualquier grado y esfera.

A los docentes, seguir creando hábitos de comportamientos mentales en los estudiantes donde se interrelacionen con ellos mismos, la comunidad y el entorno. Implementar actividades extracurriculares que contribuyan al disfrute, goce, movimiento, alegría y a la sana convivencia entre todos los entes de la comunidad educativa.

A los estudiantes crear espacios llenos de compañerismo, amistad, buen trato, tolerancia, respeto, sentido de pertenencia para poder desarrollar una sana convivencia que les permita alcanzar una formación integral.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- <http://www.oei.es/salactsi/ispajae.htm>
- http://sepiensa.org.mx/sepiensa2009/docentes/didacticas/recursos/d_educavalores/educavalores.html
- <http://www.monografias.com/trabajos21/educacion-en-valores/educacion-en-valores.shtml>
- joniqui01.blogspot.com/.../estrategias-metodologicas.html
- cmap.upb.edu.co/.../PLANES%20DE%20ESTUDIO%20POR%20COMPETENCIAS.ppt
- www.authorstream.com/.../p7GWOUO9Ful-142156-exposicion-competencias-ras-education-exposicion-competencias-enterta
- http://www.crefal.edu.mx/bibliotecadigital/CEDEAL/acervo_digital/coleccion_crefal/retablos%20de%20papel/RP03/tiv42.htm
- www.mineducacion.gov.co, Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas. *Formar para la Ciudadanía ¡Si es posible! Lo que necesitamos saber*, Guía N° 6. Ministerio de Educación Nacional Colombia.

ANEXOS

ANEXO 1



FACHADA DE LA I.E T.A SAN ONOFRE DE TOROBE

ANEXO 3



PLAZA DE LA CATEDRAL, PALAZA PRINCIPAL DE SINCELEJO – CAPITAL DEL DEPARTAMENTO DE SUCRE.

ANEXO 3



PLAZA PRINCIPAL DEL MUNICIPIO DE SAN ONOFRE

ANEXO 4

**ENCUESTA DIAGNOSTICA
 A ESTUDIANTES DEL GRADO PRESCOLAR
 EN EL TRABAJO DE GRADO “LA LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA
 PARA REDIRECCIONAR EL COMPORTAMIENTO EN LOS Y LAS
 ESTUDIANTES DEL GRADO PREESCOLAR” PRESENTADO COMO
 REQUISITO PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE LICENCIATURA EN
 PEDAGOGIA INFANTIL
 ¡¡¡CONTESTA SIN REPAROS A ESTAS PREGUNTAS!!!**

1. ¿Cuál es tu juego preferido? _____
2. ¿Con quién lo juegas?
- a. con tus amigos
- b. con tus padres
- c. Solo

	SI	NO
3. ¿Te gustan los juegos que pone tu maestra?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. ¿Compartes los juegos con tus compañeros?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. ¿Tus compañeros dicen frecuentemente palabras vulgares?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. ¿ Se presentan peleas entre tus compañeros?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. ¿Te gustaría que siempre antes de iniciar las clases se hicieran juegos?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. ¿Participarías en juegos dirigidos por tu maestra durante el descanso con tus compañeros de salón?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. ¿Te gustaría que padres-madres de familia, docentes y compañeros de otros salones participaran en los juegos del descanso?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ENCUESTA DIAGNOSTICA A DOCENTES

DEL GRADO PREESCOLAR DE LA SEDE SAN JOSÉ DE LA INSTITUCION EDUCATIVA TECNICA AGROPECUARIA SAN ONOFRE DE TOROBE, MUNICIPIO DE SAN ONOFRE, DEPARTAMENTO DE SUCRE EN EL TRABAJO DE GRADO “LA LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA REDIRECCIONAR EL COMPORTAMIENTO EN LOS Y LAS ESTUDIANTES DEL GRADO PREESCOLAR” PRESENTADO COMO REQUISITO PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL
¡¡¡CONTESTA SIN REPAROS A ESTAS PREGUNTAS!!!

1. ¿Cree usted que en su ambiente escolar se convive apropiadamente?
a. Si c. No sabe/no contesta
b. No
2. ¿Considera que se pueden generar estrategias para mejorar la convivencia en su ambiente escolar?
a. Si c. No sabe/no contesta
b. No
3. ¿Posee usted conocimiento de lo que es la lúdica?
a. Si c. No sabe/no contesta
b. No
4. ¿Es importante el juego en la educación escolar?
a. Si c. No sabe/no contesta
b. No, pero es una alternativa
5. ¿Cree usted que puede transformar la forma de pensar y actuar de sus estudiantes a través de la lúdica?
a. Si c. No sabe/no contesta
b. No
6. ¿Se pueden rescatar valores comportamentales a través de la lúdica?
a. Si c. No sabe/no contesta
b. No
7. ¿Afectan los juegos que han tenido los niños en la forma de relacionarse con los demás?
a. Si, es algo importante y que si afecta las relaciones de este con los demás
b. No, influyen otras cosas c. No sabe/no contesta
8. Para usted, ¿En su infancia, los juegos que haya podido tener le han influido en su comportamiento, disciplina y relaciones personales?
a. Sí, me han influido de manera positiva
b. No me han influido para nada c. No sabe/no contesta
9. ¿Dedicaría usted su tiempo libre para jugar con los estudiantes de la institución?
c. Si c. No sabe/no contesta
a. No

ENCUESTA DIAGNOSTICA A PADRES-MADRES DE FAMILIA DE ESTUDIANTES DEL GRADO PRESCOLAR DE LA SEDE SAN JOSÉ DE LA INSTITUCION EDUCATIVA TECNICA AGROPECUARIA SAN ONOFRE DE TOROBE, MUNICIPIO DE SAN ONOFRE, DEPARTAMENTO DE SUCRE EN EL TRABAJO DE GRADO “LA LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA REDIRECCIONAR EL COMPORTAMIENTO EN LOS Y LAS ESTUDIANTES DEL GRADO PREESCOLAR” PRESENTADO COMO REQUISITO PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL

¡¡¡CONTESTA SIN REPAROS A ESTAS PREGUNTAS!!!

1. ¿Cómo es el comportamiento de su hijo(a) en la casa?

a. Agresivo <input type="checkbox"/>	b. Hiperactivo <input type="checkbox"/>
c.Regular <input type="checkbox"/>	d.Grosero <input type="checkbox"/>
e.Bueno <input type="checkbox"/>	f. Desobediente <input type="checkbox"/>
g.Mentiroso (a) <input type="checkbox"/>	h.Distraído (a) <input type="checkbox"/>
i.Dañino <input type="checkbox"/>	

2. ¿Con que frecuencia le pregunta al docente a cerca del comportamiento de su hijo(a) en el aula de clase?

a. Siempre <input type="checkbox"/>		c. Nunca <input type="checkbox"/>
b. Algunas veces <input type="checkbox"/>		

- 3.¿Usted como padre o madre controla a que juegan sus niños?

a. Si, es algo obligatorio para tener un control <input type="checkbox"/>		c. No sabe/no contesta <input type="checkbox"/>
b. No, tengo algo mejor que hacer <input type="checkbox"/>		

- 4.¿Es importante el apoyo de los padres-madres en la infancia?

a. Si <input type="checkbox"/>		c. No sabe/no contesta <input type="checkbox"/>
b. No <input type="checkbox"/>		

- 5.¿Y en los juegos?

a. Si, ya que es importante para entenderlos <input type="checkbox"/>		c. No sabe/no contesta <input type="checkbox"/>
b. No <input type="checkbox"/>		

- 6.¿Sabe usted que es la lúdica?

a. Si, ya que es importante para entenderlos <input type="checkbox"/>		c. No sabe/no contesta <input type="checkbox"/>
b. No <input type="checkbox"/>		

- 7.¿Juega usted con su hijo(a)?

Si <input type="checkbox"/>		c. No sabe/no contesta <input type="checkbox"/>
No <input type="checkbox"/>		

- 8.¿Cómo influye la lúdica en el mejoramiento del comportamiento de su hijo(a)?

a. Sí, lo han influido de manera positiva <input type="checkbox"/>		c. No sabe/no contesta <input type="checkbox"/>
b. No lo han influido para nada <input type="checkbox"/>		

ANEXO 5



Padres-madres de familia en la socialización de la propuesta, de quien expresaron que les gusto mucho ya que de esta es otra forma de informarse de las actividades que realiza la institución educativa en torno al aprendizaje de sus hijos e hijas.

ANEXO 6

Nombre del juego:

- EMILIANO
- RIÑA DE GALLOS
- CRUZAR EL RIO



Objetivo: aceptación y respeto hacia uno mismo y hacia los demás.



Nombre del juego:

- **GUARDIAS Y LADRONES**
- **CARRERA DE OBSTACULOS**
- **PASEO DE GLOBOS**



Objetivo: mejorar las relaciones personales entre los y las estudiantes objeto de estudio.

Nombre del juego:

- **EL CABALLO LOCO**

Objetivo: integrar al grupo para mejorar el comportamiento en los y las estudiantes seleccionados para trabajar el proyecto.

